劲作攻略：口袋妖怪大乱斗U

主机周边：D-Arts梦幻可动模型首发版开箱评测

特别企划：三教九流话口袋——口袋妖怪与人类职业五一谈

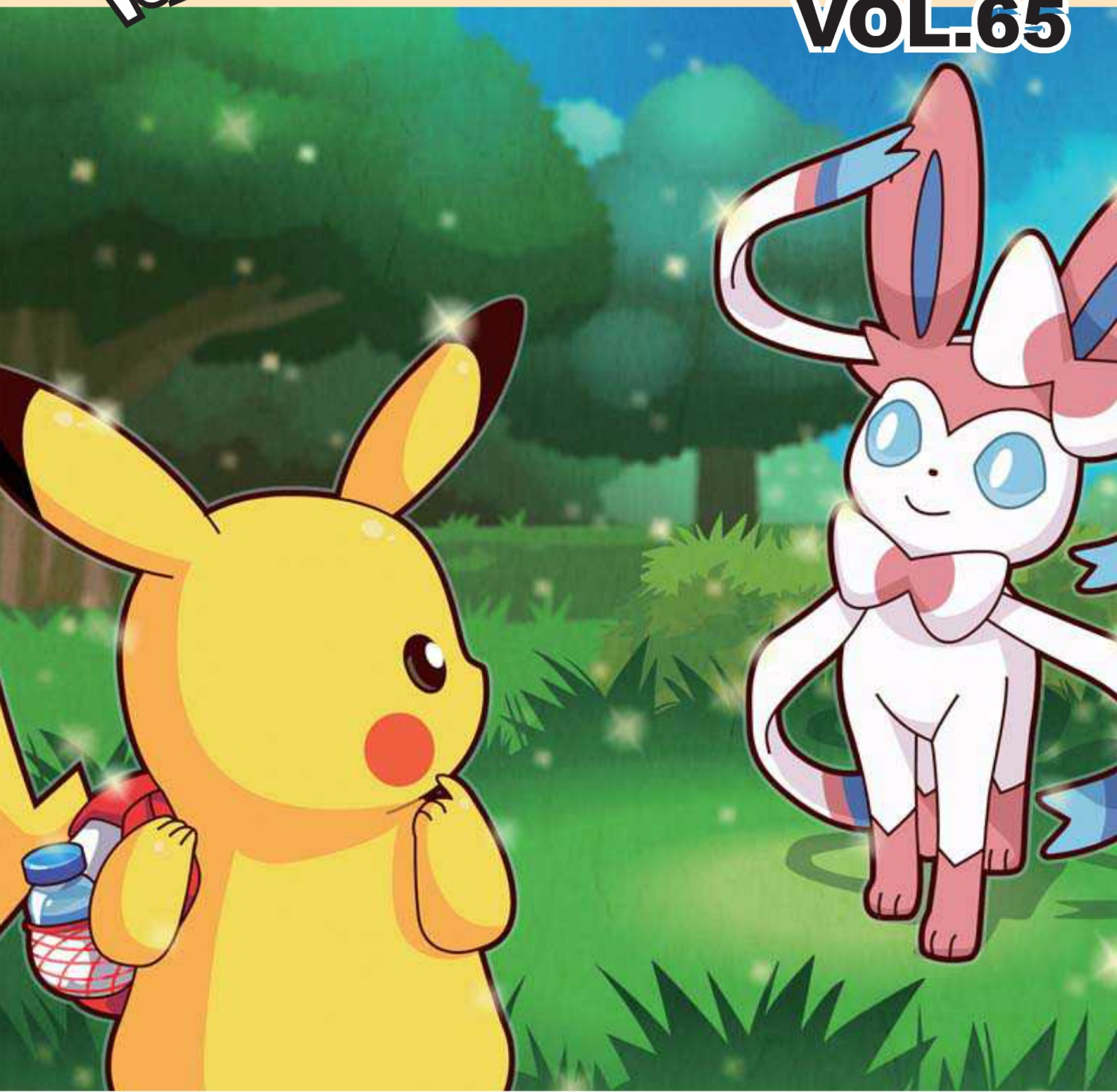
抽奖活动继续进行



口袋玩家

POKéMON

VOL.65



《口袋玩家》65辑 幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



比克提尼 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



叶精灵 1名



塞伊米 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



四季鹿 1名



草冠猴 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



土台龟 1名



礼士蟋蟀 1名



三目蜂 1名

参与方式

只要在2013年6月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在67辑公布。

《口袋玩家》63辑中奖名单

一等奖：1名

3DS正版游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》



上海市 凌翔

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

太原市 丁跃阳

汕头市 王多加

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒挂偶

宜兴市 顾轩

沈阳市 任欣然

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

厦门市 刘婧

合肥市 孙文韬

保山市 张天雨

三教九流话口袋——口袋妖怪与人类职业五一谈



五·一了，让我们来盘点一下，那些能从事多种人类职业的口袋妖怪们。

特别企划

P015

口袋妖怪大乱斗U

高清《口袋妖怪》来临！本辑带来系统讲解和剧情攻略！

P104

动作攻略



口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（3）

这辑带来的未进化精灵包括有蔓藤怪、海刺龙、飞天螳螂、电击兽、鸭嘴火龙和伊布。

研究所

P127



超梦D-Arts模型首发版开箱评测

万代发售的最新多关节可动超梦模型，附带梦幻首发特典，本辑来为大家做详细的开箱评测！

口袋周边

P178



口袋玩家



VOL.65目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

特别企划

三教九流话口袋——口袋妖怪与人类职业五一谈 15

游戏前哨站

口袋妖怪 X・Y 28

影视动画

2013剧场版跟踪报道（4） 30

专题企划

《口袋妖怪》17年（特别篇）——《超世代》剧场版（上） 36

第六代展望・续——特性与技能篇 44

口袋漫画

口袋妖怪DP物语 51

PM海贼团——欢迎来到恐怖洋馆 68

Pokemew 青之救助队——雪销雨霁 73

全彩口袋妖怪四格漫画 94

《神奇宝贝特别篇》三十九卷简介（中） 102

劲作攻略

口袋妖怪大乱斗U 104

研究所

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.10 119

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（3） 127

对战乐园

双打实战经验讲谈 155

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——边界篇3 171

CONTENTS

口袋周边

超梦D-Arts模型首发版开箱评测 178

精灵中心

精灵中心 188

口袋画廊

口袋画廊 194

口袋自由谈

不变的心 196

口袋小说

海盗之王（2） 200

圈圈熊酒吧——冰海大帝（2） 214

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录



一、2013剧场版预告片（2）

二、宠物小精灵BW（第二季）

118.燃烧吧喷火龙！对决快龙！

119.等离子团的阴谋！被操纵的小精灵们！

120.N的秘密……雾的彼方中！

121.火箭队VS等离子团！喵喵与阿克罗马！

三、宠物小精灵AG

3.唐下道馆！VS过动猿！



《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

周边 ●“口袋妖怪当地系列”第2弹



大人气的“口袋妖怪当地系列”周边又出新产品啦！从4月中旬起，“口袋妖怪当地系列”的第2弹商品开始在日本各大口袋妖怪中心内陆续上市了。本次新商品所采用的配套图案分别以皮卡丘、喵喵、小球獭和伊布这4只可爱系的口袋妖怪为主角，它们扮演京都、奈良、兵库、冲绳这4个城市中具有代表性的一些名人、风物或者土特产。例如京都方面有新选组、舞妓、抹茶团子等，奈良方面有圣德太子、奈良鹿、吉野樱等，兵库方面有桃馒头、兵库广播塔、南京町华人街等，而冲绳方面则有琉球装、甜菠萝、石狮子等。这套周边的种类包含有圆珠笔、便携毛巾、手机挂件、手机防尘塞、短筒袜等，并且销售的地方除了口袋妖怪中心以外，在京都、奈良、兵库、冲绳这4大城市附近的各种土特产店和高速公路服务站内也同样可以购买到“口袋妖怪当地系列”周边。



活动 ● 丰田汽车公司举办“口袋卡片游戏教室”活动 ●





4月6日～4月7日期间，日本丰田汽车公司联合口袋妖怪官方，在其位于东京的Toyopet体验店王子分店和东云分店两家体验中心内举办了一次名为“口袋卡片游戏教室”的主题活动。在活动现场，工作人员们为第一次接触口袋卡片的众多玩家进行了指导，在获得了一些基础知识后，很多新手玩家也顺利地运用刚学会的知识组建了自己的第一套卡组来进行对战。在活动结束后，官方还向每位到场的玩家们赠送了一张原创图案的皮卡丘卡片作为赠礼。

周边 ● “口袋妖怪草莓圣代”系列甜点上市 ●

POKÉMON with YOU
– ポケモン は いつも キミ と いっしょ –

4月1日，由日本果匠三全食品公司联合Pokemon公司旗下的“Pokemon with You”基金会共同策划的“口袋妖怪草莓圣代”系列甜点在JR铁路仙台站、仙台机场、口袋妖怪中心东京店以及日本各地的果匠三全直营店内上市。据果匠三全食品公司介绍，此系列的甜点所使用的果酱原料是来自东日本大地震受灾地区之一的宫城县山元町所产的草莓。这里在地震灾害发生以前一向以出产优质草莓而闻名，如今为了重新振兴山元町的草莓种植产业，果匠三全公司和口袋妖怪官方联合推出了这款草莓甜点。果匠三全公司也表示，将在本次“口袋妖怪草莓圣代”系列甜点的总收益中专门拨出一部分款项到“Pokemon with You”基金中去，专门为受灾地区的儿童们提供支援。

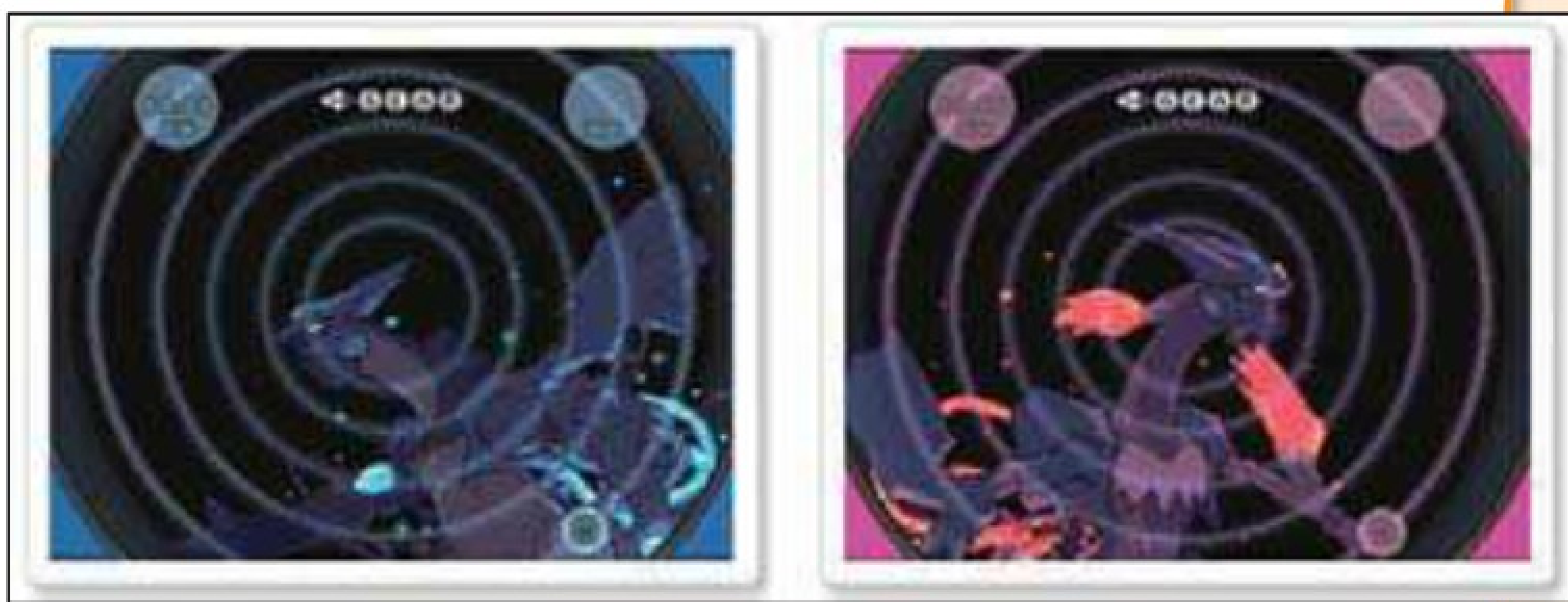






游戏 口袋官方发放日本杯网络大赛纪念版C装置皮肤

为了庆祝“口袋妖怪全球连接 日本杯网络大赛”即将开幕，在4月26日～6月11日期间，口袋妖怪官方将面向所有《口袋妖怪 黑2・白2》的玩家发放一套全新的C装置皮肤。这次的新皮肤分别是以《口袋妖怪 黑2・白2》中的主题神兽黑丘雷姆和白丘雷姆为主角进行设计的，光辉的蓝色与燃烧的红色两种色调给人一种酷酷的感觉，有兴趣的玩家要记得在活动期间登陆PGL网站领取哦。



周边 “Beams×Pokemon”系列周边推出第2弹

曾经在2011年与口袋妖怪官方联合策划推出“Beams×Pokemon”系列周边的潮流时装品牌Beams如今又再次重装上阵，推出了该系列的第2弹周边商品。从4月20日起，“Beams×Pokemon”系列周边在Beams各地的专卖店内全面上市，本次所推出的新商品包括有玻璃杯、钥匙扣、手提袋、香水以及闪光皮卡丘的绒毛玩具等。另外，前1万名在Beams专卖店内购买“Beams×Pokemon”系列周边的顾客还可以获得一张大号的口袋妖怪卡片作为赠品，卡片上面所采用的插画也是为本套周边特别设计的原创图案。











活动 日本Aeon购物中心举行“口袋妖怪欢乐嘉年华”伊布主题活动





从4月下旬起，作为2013年剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的预热项目，“口袋妖怪欢乐嘉年华 大家一起来玩吧！伊布小屋活动”开始陆续在日本各地的Aeon购物中心内举行，并且将一直持续到7月上旬结束。本次活动中的重头戏是以剧场版短篇《皮卡丘与伊布 朋友们》为主题的迷你舞台秀节目，在舞台上会有工作人员扮演的皮卡丘、伊布等口袋妖怪们表演节目以及与观众们合影留念。当然，除了舞台秀之外，现场还会有周边商品销售专柜以及Wii U平台的《口袋妖怪大乱斗 U》游戏试玩等小活动供玩家们体验。

活动 口袋手机官网推出“新生活特集”

从4月上旬开始，全新的主题活动“新生活特集”在口袋妖怪的官方手机网站“口袋妖怪广场”内展开。在特集举行期间，玩家们只要用手机扫描口袋官网上提供的二维码就可以轻松登录到“口袋妖怪广场”内下载有关这一主题的待机壁纸或者邮件表情了。大家在开春以后的新生活会有怎样的变化？在向朋友发送问候讯息时马上就可以用到这些新表情了哦。

ポケモンひろば



游戏 《口袋妖怪大乱斗 U》专用下载卡正式发售

4月15日，Wii U平台的最新口袋系列游戏《口袋妖怪大乱斗 U》的专用下载卡正式在日本发售，玩家们在日本各地的游戏卖店或者各大口袋妖怪中心内都可以买到这种专用的下载卡。当然，不使用实体的专用卡而直接登陆e商店内购买游戏同样也是可以的，实体卡主要是为了把这张下载卡收藏起来的玩家而推出的。



卡片 口袋官方举办购物换购盖努塞克特卡片活动

从4月20日起，口袋妖怪官方为了纪念剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》电影兑换券的发售，与多家合作企业共同策划推出了购买口袋商品赠送原创盖努塞克特卡片的活动。在活动期间，玩家们只要前往日本各地的口袋妖怪中心、Aeon、玩具反斗城、Apita、伊藤洋华堂、大荣百货、平和堂、富士等各大卖店内购买口袋妖怪相关的游戏、卡片、模型、周边等各种商品，且消费超过800日元，就可以在结算时向工作人员索取这张限定版的闪光盖努塞克特卡片。





周边 电鬼系列周边登场



从4月27日起，一套以人气口袋妖怪电鬼为主题的系列周边开始在口袋妖怪中心内发售。能够和各种电器合体并变化出不同的形态是电鬼的一大特色，因此官方在推出此套周边时也遵循了这一特点，“电鬼系列”的绒毛玩具、模型、钥匙扣和徽章等商品都将完整收录其6种形态并分别发售。

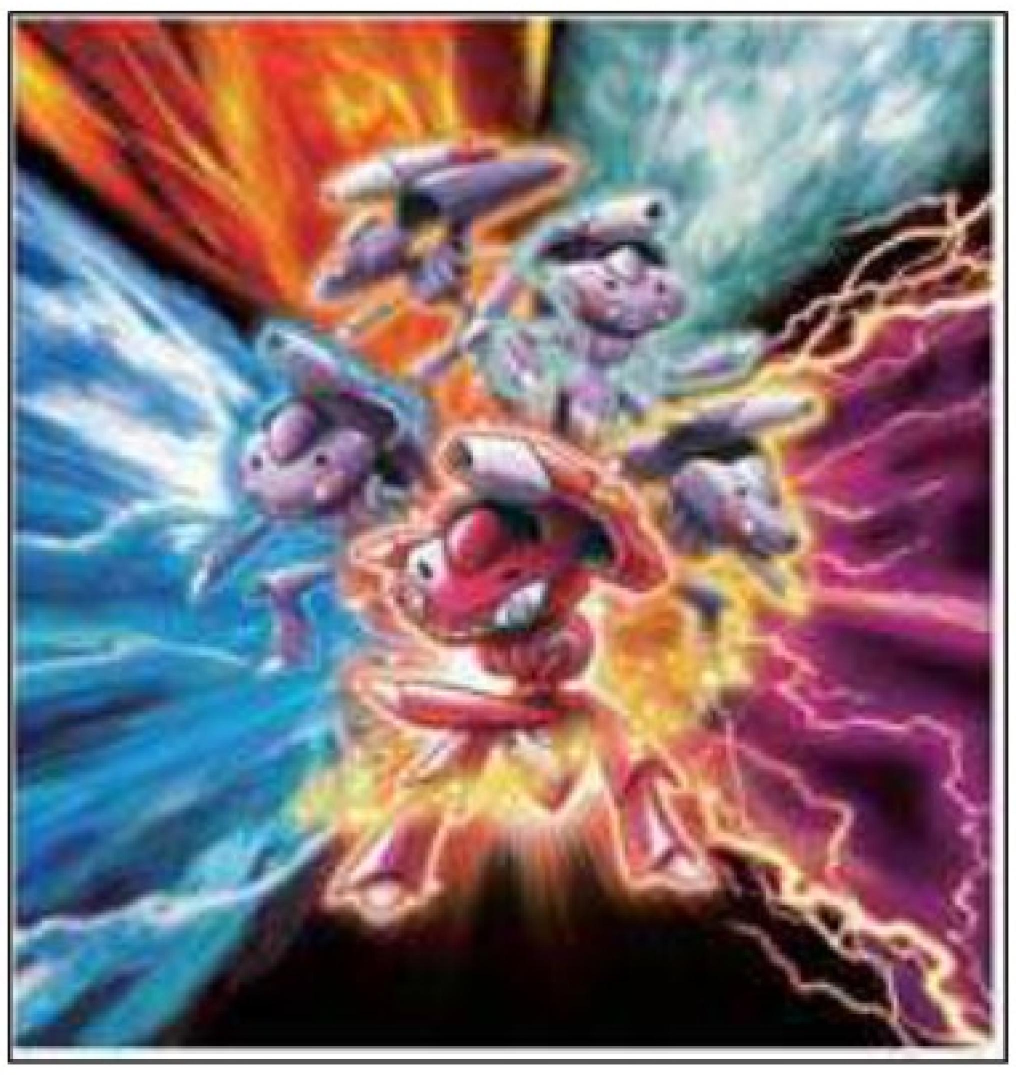




周边 ●“红色盖努塞克特”周边登陆亚马逊网络商店●



4月上旬，又有多款口袋妖怪系列的新商品在日本亚马逊网络商店的“口袋妖怪商店”专栏内上架了。这其中包括目前在口袋妖怪中心内也正在火热销售中的“红色盖努塞克特”系列周边的各种绒毛玩具、文具、零钱袋、袖扣等商品，以及印有可爱的皮卡丘笑脸的“皮卡丘马克杯”，现在这几款产品都可以登录日本亚马逊购买了。





活动 ●《Corocoro Comic》杂志即将举办口袋游戏对战赛●

随着天气逐渐变得暖和起来，近期日本的口袋对战活动也是相当热闹。继口袋妖怪官方和视频网站Niconico分别宣布举办“口袋妖怪全球连接 日本杯网络大赛”和“Niconico超选手权2013大赛”后，日本出版公司小学馆旗下的《月刊Corocoro Comic》杂志也在4月初发表了由其所主办的对战大赛的一些消息。据悉，从6月份起，《月刊Corocoro Comic》杂志将分别在大阪和东京两地举行名为“Pokemon 3on3 2013 Corocoro杯”的口袋妖怪游戏对战赛，其中大阪会场的赛事预定于6月9日举行，东京会场的赛事预定于6月23日举行。本次比赛的参赛对象主要针对的是小学生以下的玩家们，游戏规则采用3人组队的方式进行，最终在两大会场内获得优胜的小组都将获得前往加拿大参加“口袋妖怪世界锦标赛”的机会。



活动 “口袋妖怪GW祭”日本黄金周期间即将开展





随着5月初日本黄金周的来临，口袋妖怪官方也在此期间联合各地的商场适时地推出了名为“口袋妖怪GW祭（黄金周祭）”的特别活动。以4月20日～4月21日期间三井市的奥特莱斯购物中心为头阵，5月1日～5月6日期间在三重县桑名市的长岛购物乐园、4月26日～4月29日在岩手县盛冈市的Aeon购物中心、4月27日～5月6日在神奈川县横滨市的横滨地标大厦、5月4日～5月5日在三重县鸟羽市的鸟羽第一街、5月1日～5月6日在兵库县姬路市的山阳百货店、5月2日～5月7日在北海道带广市的带广藤丸商场等地都会举行该系列的主题活动。届时在活动现场会有宾果游戏大会、口袋妖怪冒险露营、电鲶鱼垂钓大赛等精彩的娱乐项目等待玩家们前去挑战。





活动 口袋妖怪中心15周年纪念活动即将开展

由Pokemon公司直接负责运营的口袋妖怪中心自从在日本开设第一家店面——口袋妖怪中心东京店以来，到今年已经经历了15年的时间了，为此，口袋妖怪官方也宣布将在5月份进行一系列关于口袋中心15周年欢庆的主题活动。届时，将有包括卡片游戏、周边玩具、限定3DS LL主机等在内的多款纪念性质的商品推出。关于本次活动更加具体的情报官方将在5月15日以后进行发表。



活动 ●任天堂俱乐部推出《口袋妖怪大乱斗 U》主题清洁布抽奖活动●

任天堂公司近日宣布，4月24日～5月31期间，玩家们只要购买Wii U游戏《口袋妖怪大乱斗 U》，并在购买完成后登录到e商店内用自己的任天堂俱乐部帐号选择参加抽奖，就有机会获得《口袋妖怪大乱斗 U》主题的原创屏幕清洁布一块，官方共为本次活动准备了2500个中奖名额。



游戏 ● 北美版迪奥希斯发放活动即将开始 ●

5月8日～5月31日期间，美国任天堂将通过Wi-Fi的形式向所有美版《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪黑2·白2》的玩家发放幻之口袋妖怪迪奥希斯。



电影 ● 2013年剧场版片头主题曲公布 ●

4月中旬，口袋妖怪官方宣布，2013年剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的片头主题曲将采用日本知名音乐组合“生物股长”所演唱的新歌曲《笑颜》，该歌曲的单曲CD将于7月10日发售。另外，剧场版短片《皮卡丘与伊布 朋友们》中的旁白也已经确定将由人气女子团体AKB48的前成员前田敦子来担当。

活动 口袋俱乐部“Pixus 口袋妖怪列印画廊”专栏举行抽奖活动

从4月12日起，在口袋妖怪俱乐部网站的“Pixus 口袋妖怪列印画廊”内开始举办特别抽奖活动。在此期间，玩家们可以登录到网站内回答上面所提的几个问题，如果全部回答正确的话就可以获得参加本次抽奖的机会了。活动的一等奖是由佳能提供的“Pixus”系列的彩色喷墨打印机一台，共有2个中奖名额；二等奖是由口袋妖怪俱乐部原创的红色盖努塞克特钥匙扣，一套两个，共有100个中奖名额；另外所有参加抽奖活动的玩家还可以在网站内下载两款全新图案的涂鸦线条画，将其打印出来后就可以用彩色画笔来涂颜色了。





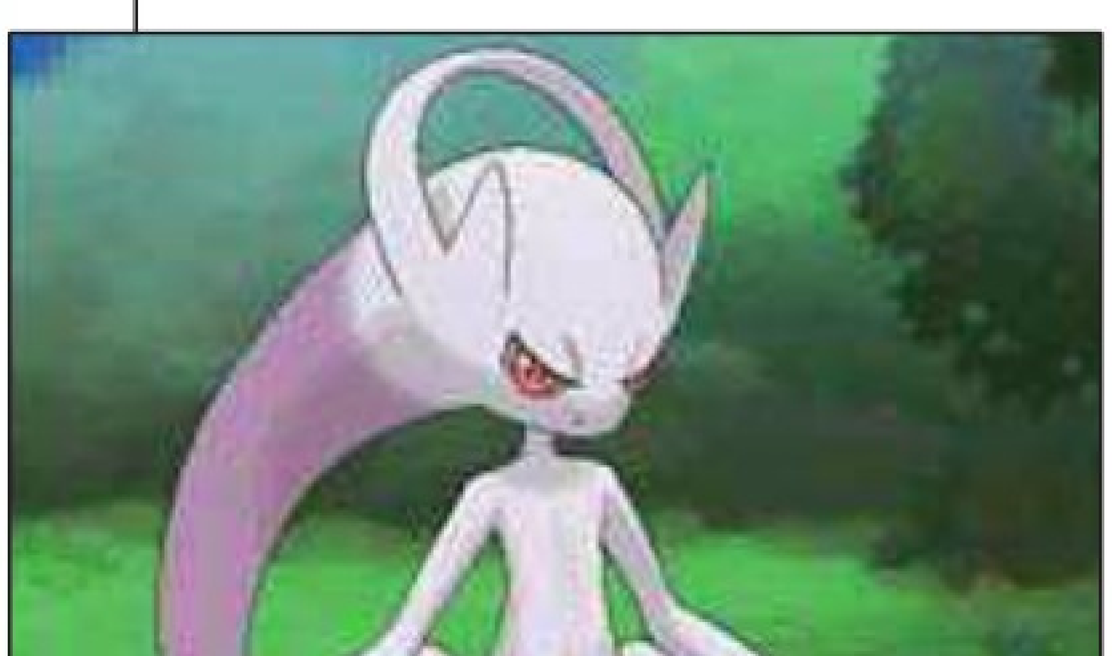




游戏 最强口袋妖怪再临，新形态超梦登场



4月上旬，在口袋妖怪日本官网的《口袋妖怪X·Y》特设站点内发表了一只全新造型的口袋妖怪。根据官方对其的描述，该精灵与超梦将有非常密切的联系。从目前的情况来看，这一精灵最有可能的情况就是超梦在剧场版中的新形态，关于这只新精灵更加具体的情报我们也将在日后为大家持续进行报道。





活动 《口袋妖怪大轰动！》推出限定版NFC模型

东京电视台的口袋综艺节目《口袋妖怪大轰动！》宣布，为了庆祝Wii U游戏《口袋妖怪大乱斗U》的发售，该节目组将和口袋妖怪官方联合推出一款节目中的人气角色“卢卡里奥部长”的限定版NFC模型，并为该限定模型举办抽奖活动。从官方所发布的图片上来看，这款模型的底座上将印有《口袋妖怪大轰动！》的节目标题，非常具有收藏价值。本次抽奖活动的细节在4月28日播出的《口袋妖怪大轰动！》节目中得以公布。





游戏 PGL网站4月发放梦世界新玩偶



口袋妖怪PGL网站一月一次的梦世界玩偶发放活动在4月份继续进行。本次所发放的两款玩偶的造型分别是《口袋妖怪 金·银》和《口袋妖怪 心金·灵银》的主题精灵——凤凰和露琪亚。在4月19日～5月31日期间，玩家们可以登录到PGL网站内进行领取。

卡片 口袋卡片新商品上市

4月19日，“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的最新商品《闪光卡片附录特别卡包 白丘雷姆》、《闪光卡片附录特别卡包 黑丘雷姆》以及《闪光卡片附录特别卡包 N》在日本地区发售。本次所推出的这3款产品是BW系列历代扩充包的一个精选集，每盒内除了收录有8包扩充包以外，还特别附带一张原创的闪光卡片，每张闪卡都和各自的商品标题相对应。



周边 口袋桌游系列新商品即将发售

口袋妖怪官方宣布，口袋桌面游戏系列的最新商品《口袋妖怪图鉴游戏 是口袋发烧友吗？》将于7月13日发售。







游戏 回答PGL网站提问获得全新装饰道具

从4月3日开始，在PGL（口袋妖怪全球连接）网站内开展了一项回答网站提问获得“主人公之家装饰目录”的活动。在此期间，玩家们可以登录到PGL网站并点击进入活动的专题页面，只要回答对网站内所提出的问题就可以得到一套全新的装饰道具——“主人公之家装饰目录”作为奖品，此活动将持续至5月28日结束。

POKéMON GLOBAL LINK ポケモングローバルリンク







周边 新款口袋绒毛玩具登陆口袋中心

4月27日，3款全新的口袋妖怪绒毛玩具在各大口袋妖怪中心内发售，它们分别以盖努塞克特、妙蛙花和水箭龟为造型。







文／锯齿耳炎帝　编／马修



三教九流话口袋
——口袋妖怪与人类职业五一谈

五·一劳动节来了，各位口袋玩家们是不是都动起来了呢？或者一群玩家聚在一起杀个天昏地暗，或用Wi-Fi或PO与网上好友打个星月无光，亦或是去交换口袋妖怪、交流培养心得、COS喜爱的角色和精灵、用笔和文字把对口袋的爱表达出来、败口袋周边、玩口袋卡片……当然也有很无奈的，比如笔者这种过节上班只能看着大家在聊《口袋》种种乐趣的。然后自我安慰：劳动何尝不是一种快乐？既然如此，就乱谈专题一篇，来个口袋妖怪劳动者的特企吧

什么样的才算是劳动者？

在进入正题之前，我们先来了解下劳动和劳动者的概念。劳动是通过自己的付出来获取回报的一种方式，大到造航空母舰登月车宇宙飞船，小到抹桌子洗碗都算。往宽了说，工地搬砖的、技术维修的、销售采购的、洗头房里按摩的、做财务审计的、教孩子加减乘除的、唱歌跳舞的……这范围实在是太宽泛。而且还有市场交易型劳动和自理型劳动的分类，前者是付出劳动促进了市场的发展，无论是搬一摞砖还是规划设计一个新城区，都是付出劳动后自己直接获得了货币上的回报；自理型则是自给自足，小到自己刷牙洗厕所，大到农民伯伯自己家盖房子，都是自理型，也就是说付出的成果并没有经过市场而是直接贝自己和家人这享受了。

总而言之，正因为劳动这个范围是太大了，所以今天才成为了一个全民性的节日，像本人在这码字，就是劳动，下面说说口袋妖怪们的劳动情况。

口袋妖怪里的劳动者是怎样的？



▲火山骆驼在劳动。

好，前面说到劳动和劳动者，一个很重要的指标是：是否通过行动上的付出获得了自己的回报，而这个标准放在口袋妖怪们身上是否合适？答案几乎是肯定的，就如同现实中每天忙忙碌碌的自然界众生一样，口袋妖怪们在野生的时候主要的目的就是生存和繁衍，如筑巢、觅食、捕猎、放哨等等，这些能令自己和家庭成员顺利生存繁衍的行为自然都是劳动。所以这个范围就极大，大到本人可以解释到第七个《口袋妖怪》世代结束还没王把话完一半。毕竟咱们这是五・一专题，过了这辑再想有价值只能等明年连载，我才不干呢，于是——就只能精简范围了。而这里对劳动的定位，也更侧重于和人类的相关行为的影响上，下面我们以工种来划分。

口袋里的三教九流

农民

俗话说：民以食为天。这话一点都不假，而我们本辑专题开始的行业，就以这个和人命息息相关的行业作为开头吧。天气对农业的影响极大，由于耕地面积大，因此旱了涝了都不是闹着玩的，所以会求雨和晴天的精灵最好养上几只，但是古拉顿、晴天六尾九尾，以及海皇牙、梦特性蚊香王什么的就算了，原因是这帮家伙出来后就无限制造天气，不懂见好就收。其实不光前面说的那些自带天气特性的精灵不懂见好就收，就是大自然本身也经常犯糊涂，所以，这个时候我们真的很需要一只无天气特性的精灵了，在大旱大涝时一出手，立马把恶劣的天气给覆盖了，就算雇不起雷库萨，总可以养些哥达鸭吧。



▲又下雨又放晴的古怪情况下，来个无天气特性的，分分钟便搞定了。

而在松土方面，如果作物对深浅要求不大，那么地鼠、三地鼠们就可以搞定，但如果对松土深度有比较严的要求，那么最好还是用爆蛮牛和肯泰罗来拉犁比较好，要知道，这两种牛，无论是速度还是力量还是绿色环保，都远超过了现实中的拖拉机的。

而在施肥这一环节……天然肥料虽然看着闻着比较恶心但贵在天然，那么以食量大排泄量也大的等式来看，养大胃口的



▲很多人对地鼠在地下埋了多深有浓厚的兴趣。

精灵们似乎还不错，像刚比兽、卡比兽什么的，这些精灵长时间睡觉而且不挑食，各种看着没法吃下的东西这两个家伙都能吃掉，饲养成本很低，用来制造天然肥料还是很合适的。

最终到了收获季节，这个时候就该那些胳膊上长镰刀的家伙们登场了，飞天螳螂无疑是其中的佼佼者，不仅速度快刀子也够锋利。而叶娘蚕和乐师蟋蟀，也可以找来帮忙。

园丁

园丁也是和土地打交道的职业，但主要是种花为主，小点的经营个花坛、花房，大的就是经营花田乃至花园了。

由于都是花，在松土上自然不必劳烦两头猛牛出面，地鼠一家子足够了。也不需要那些会晴天求雨的，只要天干了时能用水系技能浇浇水即可，而这个条件，几乎是个水系精灵就能满足。

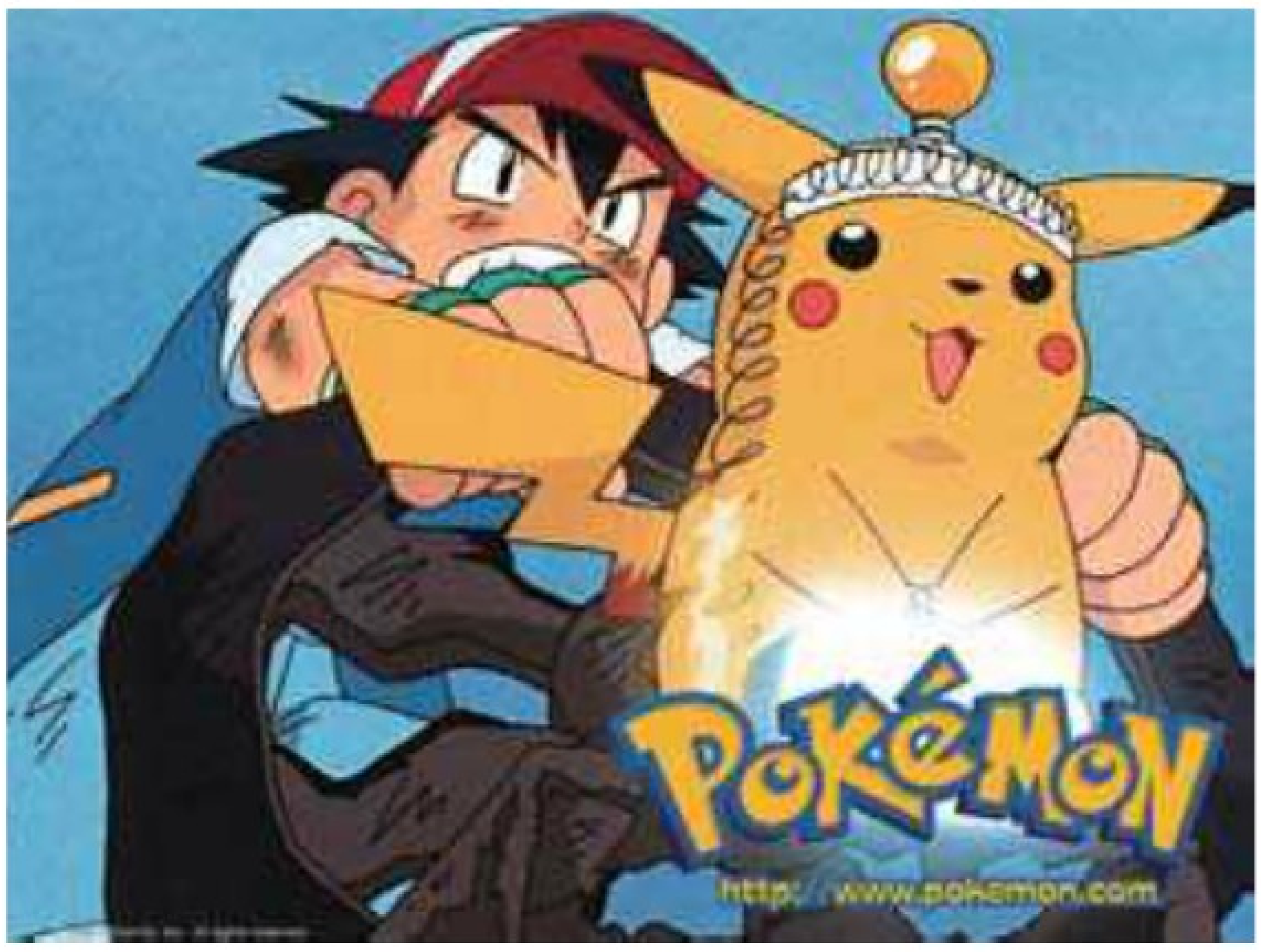


由于经营的和花有关，所以授粉这个步骤也就特别关键了，因此作为大自然中为植物做媒的虫子们在游戏里也被优先聘用，无论是采蜜的三目蜂，还是喜好吸食花蜜的巴大蝴、狩猎凤蝶、翼路飞蛾，都在吸食花蜜的同时，帮植物们完成了授粉。

最后，如果各位花农在你的花田里遇到塞伊米的话，一定要重金挽留啊！

发电工

电在现代城市的作用也是关乎到民生的，那么发电厂如果找精灵外援，找什么样的合适呢？我们来回顾下游戏中发电厂外围和里面的一些精灵，说不定会找到些答案。



首先是初代，废弃的发电厂外围有电击兽和鸭嘴火龙，但如果你要以为他们对发电厂有什么贡献，那就错了，尤其是电击兽，这个喜欢大量吞吃电力的家伙，可是大规模停电的元凶之一；而小磁怪亦是同样道理，只是因为喜欢电磁的环境所以才在发电厂里面及周边出没，指望它们发电是没有可能的。甚至连雷电鸟都是一路的。

所以以上的都不靠谱，这时不知道有没有谁想到过皮卡丘呢？TV动画中，在停电的精灵中心里，小智骑着自行车和一群皮卡丘共同发电导电，终于为精灵中心提供了正常的供电，不过从技能名字上看皮卡丘们是带高压电的危险生物，因此真正用来发电的话，还是很不稳定的。

那么堂堂的电系精灵一门，就找不到能帮着发电的精灵了？当然不是，还记

得《金·银》里那个叫小明的电龙吗？当小明病了的时候，连灯塔的导航都成了问题。《钻石与珍珠》130集中，当列车爬坡时，电龙便用自己的电能给列车进一步提供动力。尽管战斗中的电龙不算太强大，但在生活中，可是大有作为的！



烧火工

这其实是很广泛的一个工种，因为从点蜡烛到炼钢，只要用得着火的地方，出力的精灵都可以划归在这里，当然，不同的用途还是要看火系精灵们的火力大小的，仅仅为点一支烟而让喷火龙来一发火焰放射，直接就把烟给省了；同理，烧饭什么的，如果用火精灵、爆风鼠什么的，饭菜也都直接糊了；可张飞要是想打造把丈八蛇矛，用暖暖猪的火苗来烧，等到三国归晋也依旧打造不出来……所以呢，虽然每个火系精灵都是可以胜任一方的烧火工，但一定要根据它们的火候和特点来。



当然也有故意乱用的，我弟弟小学时候的班长小红因为总向老师告发学生们在自习课上的种种恶行而得罪人甚众，某天家里莫名起火，警察勘察现场后认为嫌犯乃指挥喷火龙所为，但因为往来飞空了无痕迹，故此至今仍是悬案。

建筑工

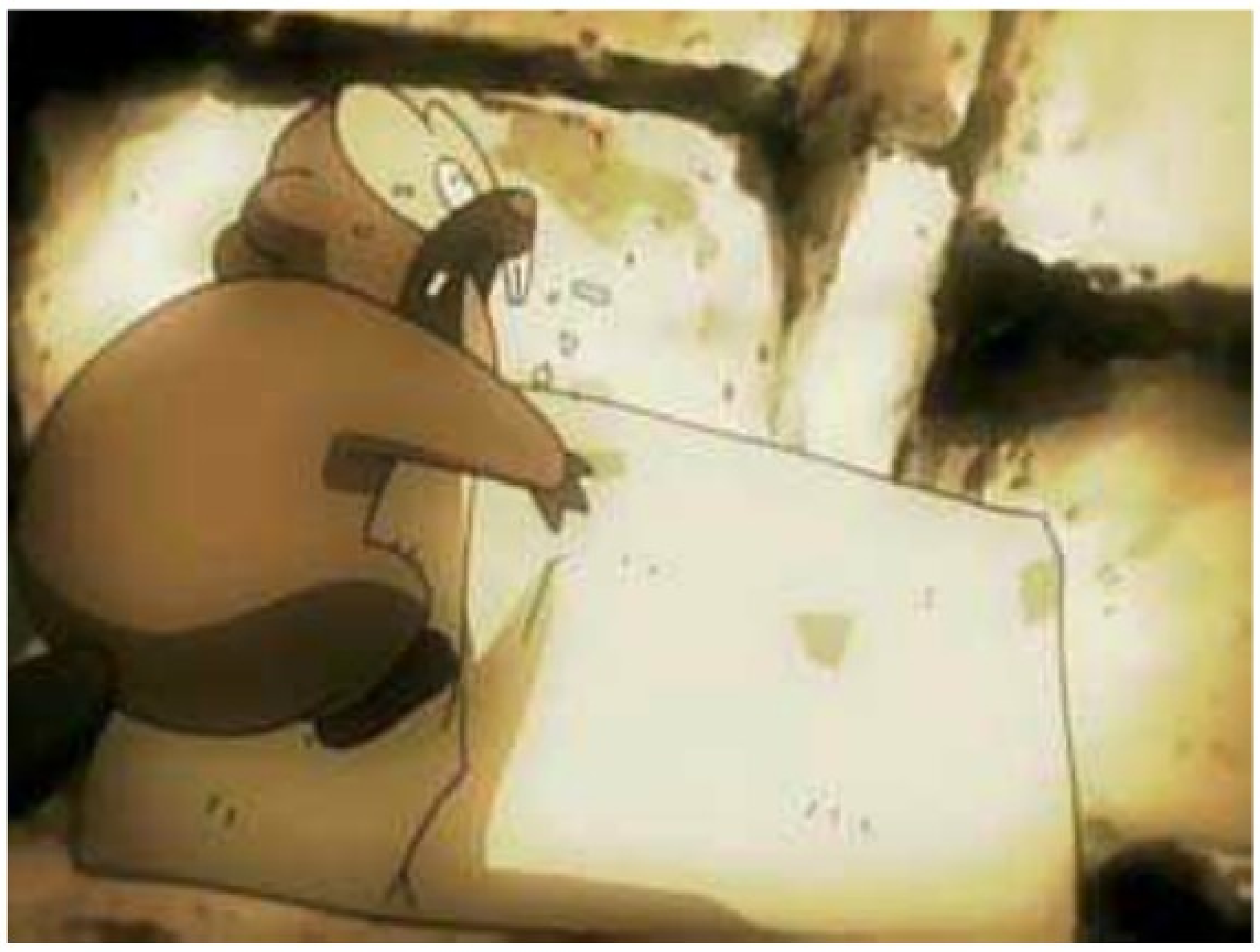


人类从走出山洞开始自己搭盖房屋，便有了建筑这门行业，而大梁、顶梁柱等又都和木头有关，因此木匠更是建筑行业中的高技术工种的代名词。如果想找口袋妖怪帮忙，那么一定不要忘了双柱力王、擎钢力士和挟木小子这一家，这一系列的精灵不去干活简直浪费了它们手头的家伙，而且在3DS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》里，擎钢力士组更是宿场町和口袋乐园的一流木工。

当然，除去上面那一家子看起来就是技术工种的精灵，不少身强力壮的格斗系精灵也能当力工的，做不了技术活，扛扛水泥搬搬砖也可以啊，而怪力那种四条胳膊的大家伙，一旦训练好其众多手臂的协调，即便只是干力工往往也是事半功倍，在《钻石与珍珠》的57集中，我们就看到众多腕力和怪力们热火朝天工作的身影。而在这一众力工当中，还有个重要的技工——比渡水獭，用它的龅牙把大石头嗑成方方正正的石

块来修桥，不过这些精灵比人类更知道施工后的结果，因此面对开发商的胡乱规划，施工精灵们索性怠起了工。





拆迁队

有破才有立，所以有些时候拆掉旧建筑也很重要，尤其是碰到谈不拢价钱的钉子户的时候。而说到拆迁，就不能不提毒龙蝎，毒龙蝎的脑袋上左右各长一个大螯，据说能直接把摩托车给拆了，有这力量拆屋子自然也不在话下。而说到强拆，那么战槌龙和战车暴龙也都不能忽略掉，这两种生物在古代战争中可是直接拿来冲击堡垒、撞破城门用的；而怕被强拆的，则可以考虑养一个会守护技能的盾甲龙或钢盾龙……

不过如果不打算二次利用旧建筑里的材料，或者干脆就是搞破坏，那么我们可以带上一大队会大爆炸的精灵去直接炸，像雷电球、顽皮弹、双弹瓦斯、刺河豚、





核果怪等等，只不过名字也该改成爆破队了……

矿工

矿工就是挖矿的工人，而在口袋妖怪中，能挖地者甚众，比如尖脑袋、前肢强壮的掘地鼹鼠和钢钻鼹鼠，和在浅层地表活动的地鼠不同，鼹鼠这一家更喜欢往深了挖洞，偶尔才会接近地表、在洞窟的地面上出现尘土。

提到挖洞，也不能不提大牌大岩蛇，长年生活在地下的大岩蛇就是一边挖掘一边吞吃岩石和泥土做食物，别看大岩蛇体型大，但在地下挖洞的速度能达到时速80









公里，而且由于脑中有磁石因此即便在地下怎么走也不会弄错方向，大岩蛇在地下行走过的地方，就变成了地鼠们的巢穴。而进化后的大钢蛇不仅比大岩蛇挖得更深，连更深地下的一些金属化矿石也都直接当食物吞掉。想要找精灵帮挖矿的话，把大岩蛇和大钢蛇训练好绝对是好帮手。

除去鼹鼠和大岩蛇、大钢蛇这么有效率和力量的挖矿精灵，铁壳蚁其实也可以考虑成为助手，要知道，作为蚂蚁、尤其是如此大的蚂蚁，它们能在整座山里挖出迷宫作为它们的巢穴，尽管力量速度均不如人但重在数量多。至于另一种大颚蚁，那家伙的真实身分其实是蚁狮，挖陷阱捕猎还差不多，挖矿就指望不上了。

哦对了，如果是挖宝石的话，那么鬼精灵也一定要叫上，这个家伙虽然只会横着挖洞，但以宝石为食物的它们对宝石有着天然的敏锐嗅觉，然而挖的时候一定要看好它，否则很可能一眼没看到，一颗价值连城的宝石就被它吃掉了……

殓工

殓工是收尸的工种，比如哪个客死他乡或暴尸荒野，就会由殓工将尸体入殓抬走火下葬。而鬼棺亡灵之所以适合干殓工这活，是因为它们本来就长了一副棺材的模样，而且是金碧辉煌的埃及风格纯金大棺材。鬼棺亡灵就是用这个外表吸引贪财的盗墓者靠近后将其吞下去做成木乃伊。而对于意外毙命的死者，反正剩下的只是没知觉的躯壳，被做成木乃伊又能怎样？反倒是用这么豪华的大金棺材给自己入殓

怕是生前想不到的吧。而鬼棺亡灵们以后真在这行当上做大了，还可以向海外发展并增加新的形态，比如面向中国的红木形态、面向古墓盗墓者的石棺形态等等。



清洁工

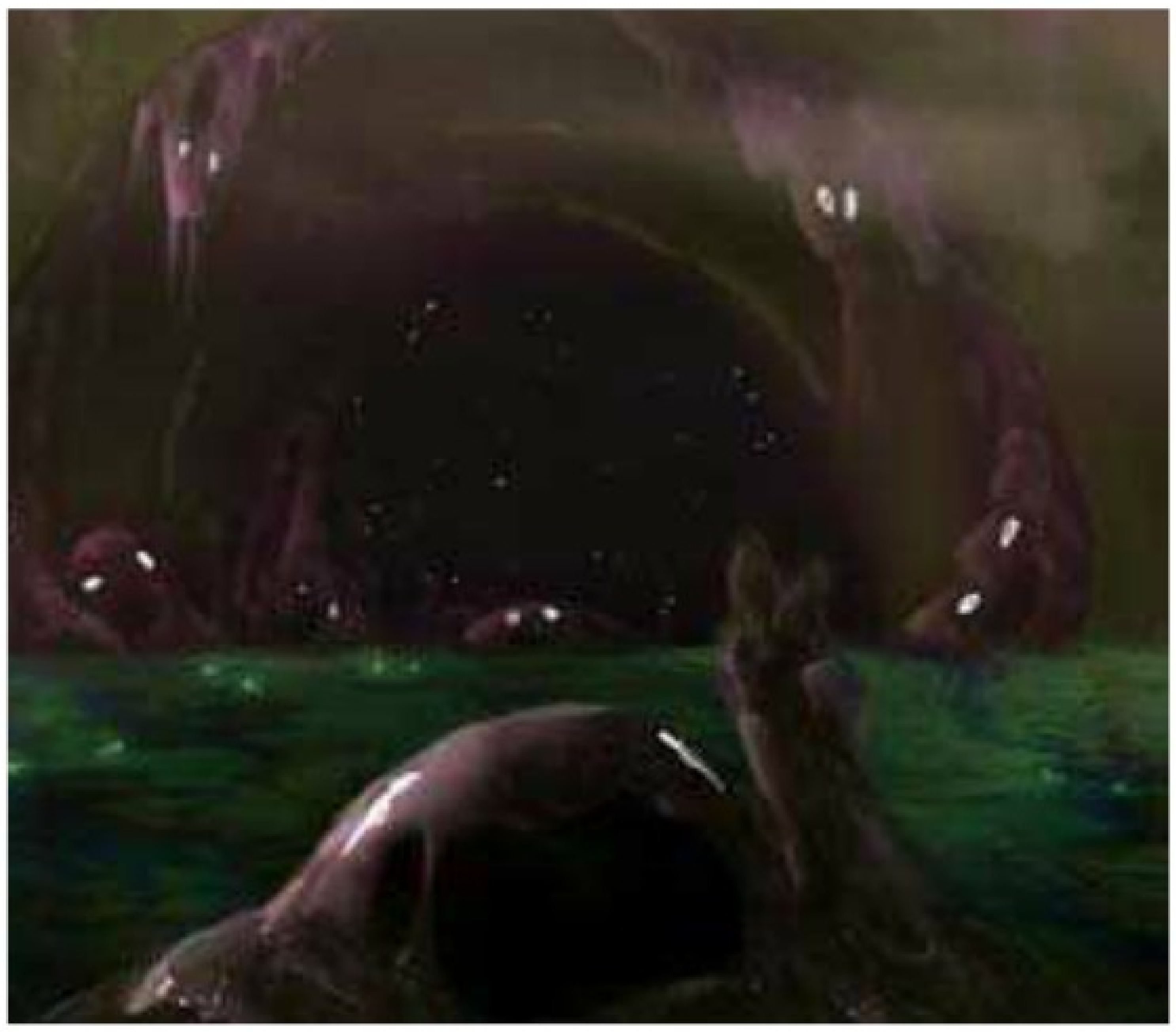
有个工种被称为城市的天使，但实际上人们见到往往都不会给予其天使应有的尊敬——这个工种就是清洁工，那么有什么口袋妖怪可以在辛苦而不可或缺的城市清洁岗位上帮忙呢。

答案是肯定的，在口袋妖怪中，只要是站立行走有手的都可以胜任，如果再找到一众会冲浪的精灵，在清扫完垃圾后冲刷下地面，那可就太漂亮了！



事实上除了可以拿扫把扫地、放冲浪洗地的那些精灵们，有些看着讨厌的精灵其实也会帮助我们的城市进行清洁，比如废袋怪，尽管这个诞生于垃圾中的口袋妖怪并不是以垃圾袋和工业废料为食物，但冒着毒气一直跟着那些喜欢乱丢垃圾的人，也会非常有效地杜绝乱扔垃圾、尤其是不可回收垃圾的事情，要知道，一旦被这家伙打的嗝给熏着，起码要病倒一个星期的。

比起废袋怪，老牌的肮脏的精灵臭泥的清洁作用就很直接了，臭泥是被月光中某种特殊的光线照射了淤泥后产生的奇怪的生命，主要食物就是污水和垃圾，虽然表面上看在默默地维持着城市的清洁，但其爬过之处也会大量增生细菌，其一身臭气对空气的污染也让人无奈，看来要让这些以垃圾废水为食的精灵来专门清除垃圾，还有很多事情要做……



压路工

当路面上铺好了土、沥青什么的，开着压路机给碾压实，道路施工作业便告完成。如果让口袋妖怪们来代替压路机会怎么样呢？我们不妨来推理下。

首先要有足够的重量，能把沥青沙子什么的给压实，满足这点的口袋妖怪们还是不少的，岩、钢、地系精灵以及神兽中

有一大票的体重都超过了300公斤，甚至还有古拉顿这种接近一吨的重磅怪物。

然后需要连续地碾压，这个才是让精灵们头疼之处，要知道，精灵们要么步行要么悬浮，像压路机那样均匀地一条一条地压路，还是很难的。不过第五代新增的技能踏平土地，还是让人看到了这些本来足以胜任压路工作的重型精灵们。而喜欢滚着前进的隆隆石、隆隆岩等，更可以考虑让它们去帮忙修山路，当工程的最后让隆隆石、隆隆岩们顺着山路一路滚下来把道路压平，那真是方便。



门卫

说说门卫，门卫就是把守大门、看门的，不用说在口袋妖怪的世界里，就是在现实世界，用动物代替人把门的也很多，最典型的就是狗，此外还有大公鸡、鹅这些攻击性强、体型较大的动物。反倒是游戏中，看门的无外乎就是卡蒂狗这种，连其他犬类都鲜有用来看家护院的。

不过口袋妖怪的世界里有鬼魂和鬼系口袋妖怪的概念，所以也有了可以给阴宅看家护院的，比如假面亡灵，幽幽地在墓室里现形，一般的盗墓贼说不定真的会被吓得扭头就跑，不过来墓室里的如果不是盗墓而是专门收服鬼系精灵的训练师，可就麻烦了……



邮递员

小时候看动物漫画，印象很深刻的就是鹈鹕用它的大嘴巴装进各种东西，后来玩《雷光战士》时发现里面的鹈鹕的大嘴巴也放着各种稀奇古怪的攻击武器。到了《口袋妖怪》的世界中，翅膀长长的长翅鸥不知道怎么进化的，就变成了大嘴巴的大嘴鸥，尽管这个大嘴巴在正统游戏的技能没怎么体现出来，但在“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”中，大嘴鸥可担任了系列全勤的邮递员，而且不光是送信，连包裹、认证徽章等都会一并给带来，不得不说，在“《口袋迷宫》系列”种，长翅鸥这大嘴真的很有用武之地。



摊主

摆摊算不算劳动？摊贩算不算劳动者？如果对这个问题有所怀疑的话，挑周末去找个地方练练摊就知道了，那种辛苦

是难以想象的。当然，在正统《口袋妖怪》的世界里，摆摊卖东西的事情是轮不到口袋妖怪的。但《口袋迷宫》不一样，在这个系列里，一直是变色龙们在为冒险家们提供各种商品和道具。而且不光在据点，在强敌出没的迷宫里，这些彪悍的家伙照样摆摊不误，而且没见任何一个野生精灵敢去动它们的货物。反倒是玩家操作的主角一行，一旦拿了东西拒绝付钱后进入缉盗模式，就会领略到这摊主的真正力量，不过也正因为如此，把摆卖有众多好东西的货物冒着生命危险一下卷走才成了闯迷宫的一个非常刺激的邪恶乐趣。

不过变色龙家族在市场的垄断地位在《伟大之门与无限迷宫》中还是被打破了，像菜冠猴开的果实种子店啦、管理精灵的沼王直接进行商品买卖啦、佐罗亚开的临时商店等等，不过它们似乎还没有变色龙家族在迷宫中开店的为钱拼命的魄力。

船工

船工是一个很古老的职业，尤其在中国古代，人们外出遇到河流阻断时，便会有小舟驶来，或者是打渔的，或者是专业干这行的，给船夫几个小钱，就可以平安过河，有时碰上些诡异的大浪大漩涡，船夫还会用自己的经验化险为夷，当然也有“吃面条还是吃混沌”这种强盗假扮的……《口袋妖怪》的世界中水系精灵众多，虽然有专门的船，可很多精灵也能直接代替船，首先是水系，这个不用说；然后体型要够大，叉尾鼬、小球獭这些是绝对不能胜任的。而作为满足以上条件的口袋妖怪来说，最有名的船工应该还是性格温和、喜欢驮着人和精灵在海上行进的乘龙了，无论是TV动画，还是游戏中，乘龙都多次驮着主角们在海上航行，《探险队》中甚至游向了梦幻大陆……



除了乘龙，背甲直径差不多1米5的水箭龟应该也能胜任船工，但大概是性子比较暴而且背上又太光滑，总之是没能像《西游记》里的远房亲戚那样驮着师徒四人过河。

同样满足两大船工条件的，其实还有鲸鱼王，看过《鲨鱼帮》的话应该会对里面那些做公交车工作的鲸鱼印象深刻，鲸鱼王也一样，口腔巨大，虽然鲸鱼王不会长时间在海面行进，但当成潜水艇来乘坐也不错的，不过航程也是有危险的，比如这鲸鱼王嗓子干了咽口水、或者着凉打个喷嚏……

钟点工

这里的“钟点工”其实是报时工，作为一个古老的职业，我们在古代题材的作品中经常看到，像民间的更夫喊着“天干物燥，小心火烛”然后敲锣报时。《满城尽带黄金甲》中太监们则说着“善行无忌，恒德乃足，岁丰，卯时”一类的吉祥话报时。当然也有钟楼敲钟报时的。别管怎么报时，都得有人做这个行业，即便现在，到整点时广播电视上也会发布准确时间供大家对表。

我们知道《口袋妖怪》的物种大多数原型都来自于现实世界中的动物，而现实中报时的动物是什么？答案是大公鸡，但游戏中还真别指望火鸡斗士能起大早给你



报时？想来想去，似乎多塔克和报时最有关联，毕竟一口大钟的形状在那，但你说到了准点它能拿榔头咣咣地敲自己报时？

所以，生活在《口袋妖怪》的世界里，钟表还是必备的，不过如果有条件的话，把雪拉比或迪亚路卡收作自己的“钟点工”……来点穿越时空或时间停止什么的，似乎会让自己活得更轻松，不过那都是神兽，所以还是别指望了。

家政工



家政服务在现实世界中是古老而普遍的一种职业，像贵族官宦大户家的家奴仆人丫鬟女佣，都称得上是职业家政工，而阿Q这种赶上祭祀时去打工的短工则更像是现在的家政服务。当然，到《口袋妖怪》的世界里，家政工的工作有很多都可以让口袋妖怪来干，比如小智的妈妈就养了一个吸盘魔偶帮自己做打扫卫生、浇花这类零活。

而第五代进化到1米多高的长毛大狗穆兰多犬，其实也很有当家政工的潜质的，想一想那一身长毛走过，真的连吸尘器都省了。不过在饲养穆兰多犬的豪宅工作的女仆刚才打来电话抱怨，说每天清扫狗毛累死了……



促销员

促销员分两种，一种是伶牙俐齿能把用户说动心的，比如本人一同事去年愣是被巧舌如簧的售楼小姐游说得买下了距离单位三个小时以上路程的房子，还有一种是用实际行动来增加说服力，比如让窈窕美女做减肥茶广告，或者在销售烤箱的地方现场让大家品尝烤鸡翅等等。口袋妖怪不是人类，因此第一种纯粹靠语言的就不用指望了，但后一种却完全能够胜任。

像在商场的床垫专区，有些商家会雇人躺在床垫上睡觉，前些年叱咤国内游戏圈子的某高清达人便为了早日完成个人的高清大业而打过这份工，而躺哪就不爱动的懒猴也好，一天睡18个小时的凯西也罢，乃至千年醒一回的吉拉奇，无疑都比那位高

清兄弟更适合这份边睡觉边赚钱的工作。



▲千年醒一回的吉拉齐。

而刚比兽和卡比兽则可以做食品促销员，作为新品牌食品的推广者，你不用但你的食品因为味道不好而令大吃的促销员皱眉，刚比兽和卡比兽什么都吃，大嘴一张吞下肚里，虽然吃完了没有方便面广告里那种抽大烟般的陶醉表情，但大口地狼吞虎咽本身不就是对美味肯定么。

护士

护士是个很特殊的职业，在因为汇聚了各种患者而气氛压抑的医院，温柔而专业的护士们往往能让焦躁的人冷静下来，而且群体中女生众多，更让广大男性有亲近感，游戏中的乔伊便无数次地迷倒了小刚。当然，乔伊可是很有职业精神的，而乔伊的助手精灵也都是著名的治愈系精灵，比如吉利蛋和快乐蛋，还有专门的学校来对它们进行培训。而当小智的冒险进行到了伊宿大陆，随着人类护士们集体换成了东乔伊，助手精灵也换成了伊宿特有的萌物队医——塔本奈。



搬家工

早年玩《口袋妖怪》时，社会上很流行赚第二职业收入，当时本人就想：格斗系的训练师应该会更有机会赚到外块，因为身强力壮的格斗系精灵很适合干搬家及搬砖这些体力活；后来《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》发售后，本人第一时间玩上，惊喜地发现我的预言很正确：主角家果然在用豪力搬家，尤其是知道主角原来是普通系道馆馆主的儿子后，更觉得自己猜得特准。





▲从《红宝石・蓝宝石》到《绿宝石》，主角搬家的精灵发生了变化。

结果这种自豪撑到《绿宝石》发售就结束了，游戏一开始，主角家照样在搬家，然而这次给搬运重物的精灵，已然从豪力换成了过动猿，这可是普通系馆主的精灵！若论力气，过动猿真的一点也不差，如果从官方变更角度来说这是一个细节上的改正，那么对于主角父母来说，这次他们的表现似乎是更会过日子了……

洗发 & 发型设计



这是一对来自动画中的组合，来自《钻石与珍珠》的两个小萌物：圆企鹅和电松鼠。话说小光作为协调大师彩子的千金，还是很有想象力和创造力的，比如在野外，即便没有水了，也要自己的水系精灵圆企鹅来帮忙喷水洗头。至于电松鼠，这个一脸天真的小家伙性子其实挺暴的，一不顺心就放电，于是小光那一头柔顺的长发立马就被电成了刺猬头……

裁缝

好吧，无视小光的那个糟糕的发型设计师、我们来看第五代精灵吧。第五代精灵有两个虫系的萌物，一个是包叶蚕，一个是小电蛛，其中包叶蚕的树叶头巾给它加分不少，否则还真就是一条普普通通的青虫。《BW》18集中头上的树叶头巾已经破损得很严重的时候，亚提的叶娘蚕及时为它做了个新的——用宽大结实的树叶做布，以蚕丝为线，三下五除二一个崭新的、大小合适的树叶头巾就做了出来。说起来，包叶蚕本身就是裁缝口袋妖怪，其进化后的叶苗蚕更是包着厚厚的叶子，但真正能做出这些叶子头巾和叶子包衣的，最拿手的应该还是有有着螳螂般手臂的叶娘蚕吧。

这里顺便也说一下，《口袋妖怪》里哪个精灵最需要裁缝？答案既不是任



何一个穿着衣服的，也不是任何一个没有穿衣服的，恰恰是那个整天好像提着裤子的愣头蜥蜴，一高兴手松开，那身皱皮就像裤子般哗啦掉了下去，然后它又慌不迭地提起来，于是在《黑·白》发售后不久，这个家伙就被起个外号：提裤哥。要是叶娘蚕能帮他做件衣服，也不至于这么出丑……



地图工具

嗯，这回说到的职业可是游戏里专有的了，这个职业顾名思义是在地图上很有作用，即能学会最少四个在地图上解谜用的地图技能。说起来地图技能也只有冲浪和攀瀑是水系的对战热门技能，其他的都没什么强度，但在过关时还要用上，比如



砍小树啦、推大石头啦、攀岩啦、进山洞照亮啦、驱除浓雾……而这些不大热门的技能，往往就都交给非一线的精灵去担任，把这些精灵带在身上不是为了让它们作战，纯粹是为了在地图上解谜用。但训练师身上最多只能带6只精灵、而解谜需要的秘传机技能往往又不止一个，因此能学会多个地图技能的地图工具便被重视起来，能学会除水系地图技能外所有秘传机技能的草雷龙便因此获得了殊荣，对于培养系玩家来说，草雷龙带在身边的时间，早已远远超过了那些自己喜欢的高人气精灵，亲密度自然也非常高。而第四代的比渡水獭仅仅学不会闪光、驱雾和飞天，和草雷龙在地图工具上的相性非常好——不过毕竟水系的主攻手中特攻学冲浪、物攻学攀瀑的情况非常普遍，因此地图工具的最高人气使用者，仍然是第三代开始登场的草雷龙！



看动画时的一个偶尔念头竟然让这篇专题真的诞生了！自己都有些不敢相信呢，因为《口袋妖怪》的世界观实在是太宏大，而这类与现实中节假日接轨的专题，《口袋玩家》似乎也是第一次呢。那么这篇专题就先写到这，感谢各位捧场看完，最后，祝大家在五·一假期后都能依旧保持着假日的轻松快乐心情，来享受每一天！

ポケットモンスター X　ポケットモンスター Y

文/马修

RPG	角色扮演・收集育成	3DS
口袋妖怪 X・Y		
ポケットモンスター X・Y		
Pokemon/Gemefreak	日/美/欧/澳版	预定2013年10月
人数未定	价格未定	对应周边未定

说起来这次《口袋妖怪 X・Y》由于公布得比较早，所以官方消息发布得都很慢，看来这次在游戏发售前非常有必要做售前特报了……而这次当然是继续给大家报道官方的新消息啦。

超梦觉醒形态！



今年剧场版的副标题是《超梦觉醒》，就在大家盯着剧场版探讨超梦该觉醒到何等暴力时，超梦的觉醒形态竟然放出了——电影游戏当然都有份，那么我们在这里看下游戏里的吧。

就是图上的样子了，尾巴跑到脑袋后面，胸肌什么的也不见了，虽说看着瘦小了些，但从坚定的眼神来看，正是超梦无疑。



▶刚出现的样子，比较瘦的感觉，看着不像超梦那么高大。



◀脑袋后面多了很长的延伸。



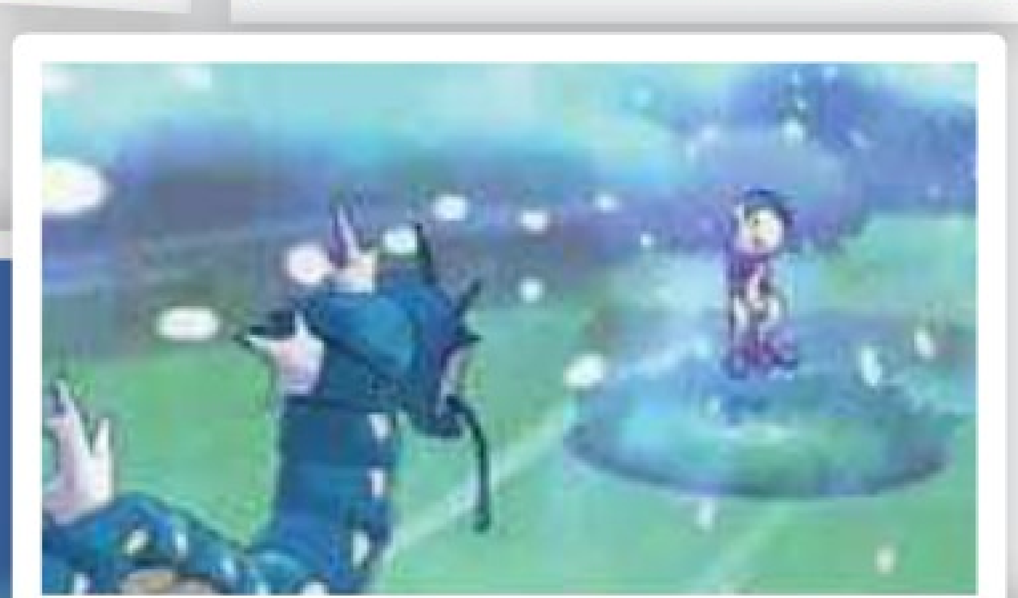
▶对盖努塞克特使用的一招，技能名和属性都不详，从打到盖努塞克特后的音效来判断，效果一般。



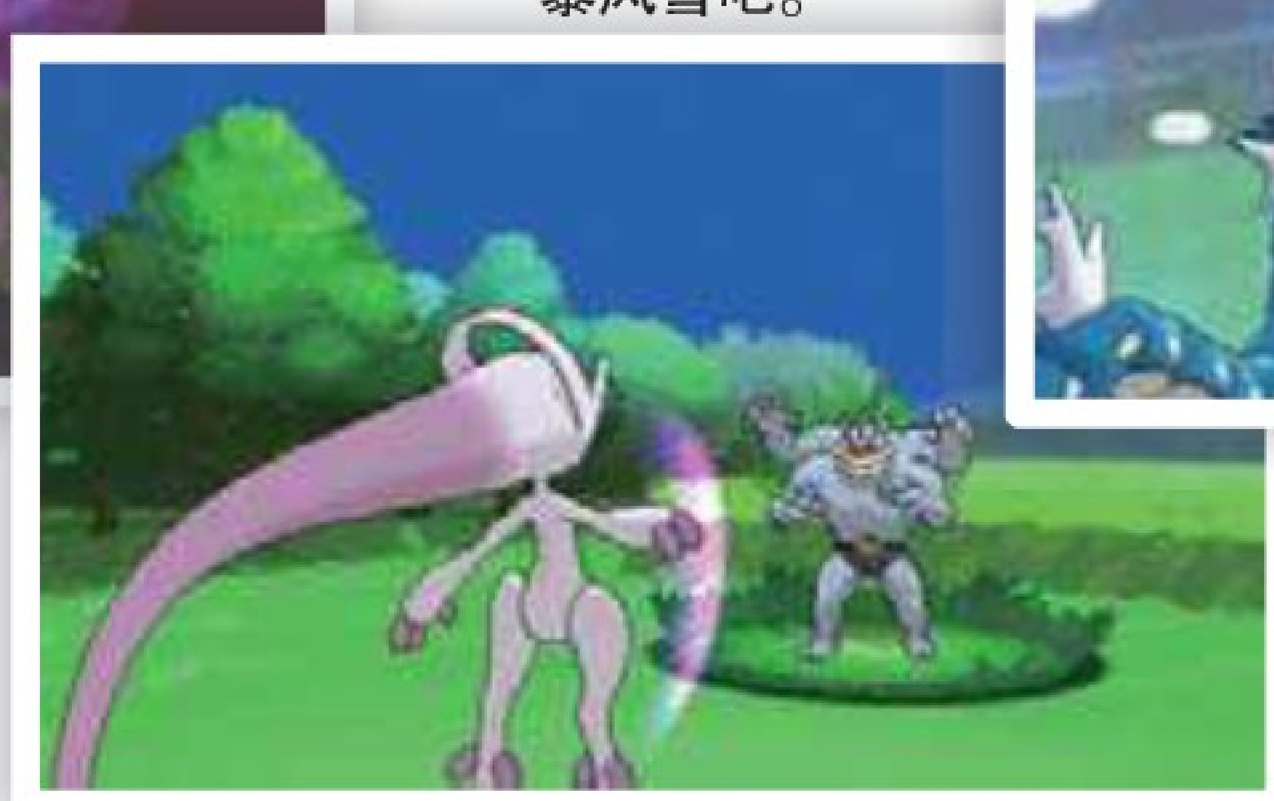
◀某种草系的技能。



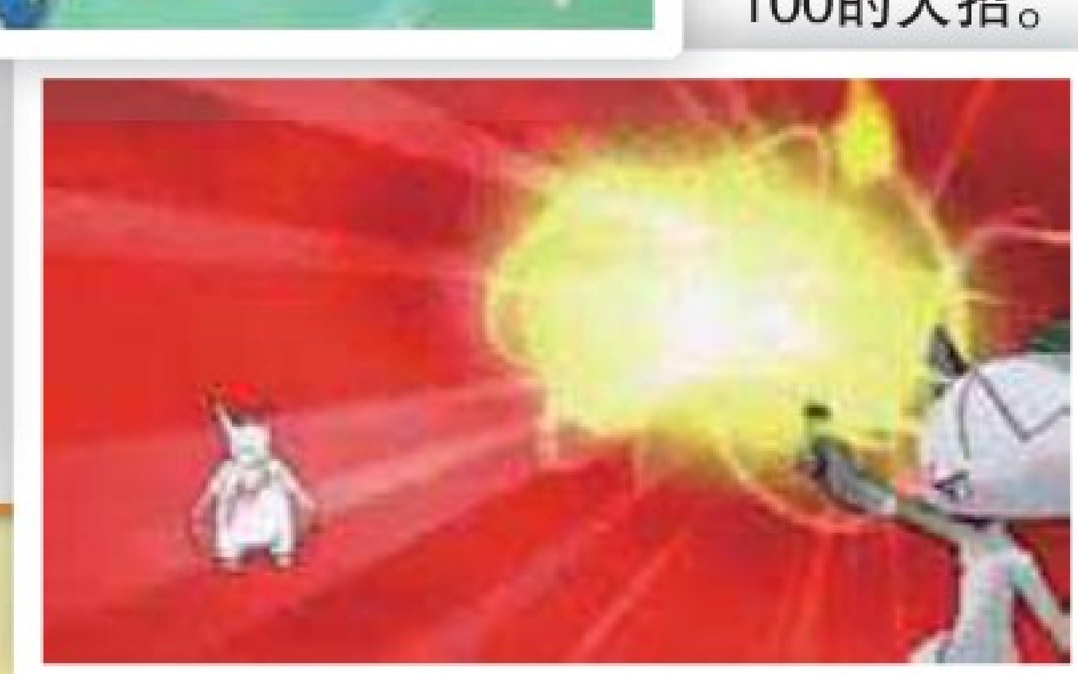
▲这个技能像是影子球。



▶这招应该是暴风雪吧。



▶这招的画面效果看起来像是精神切割。

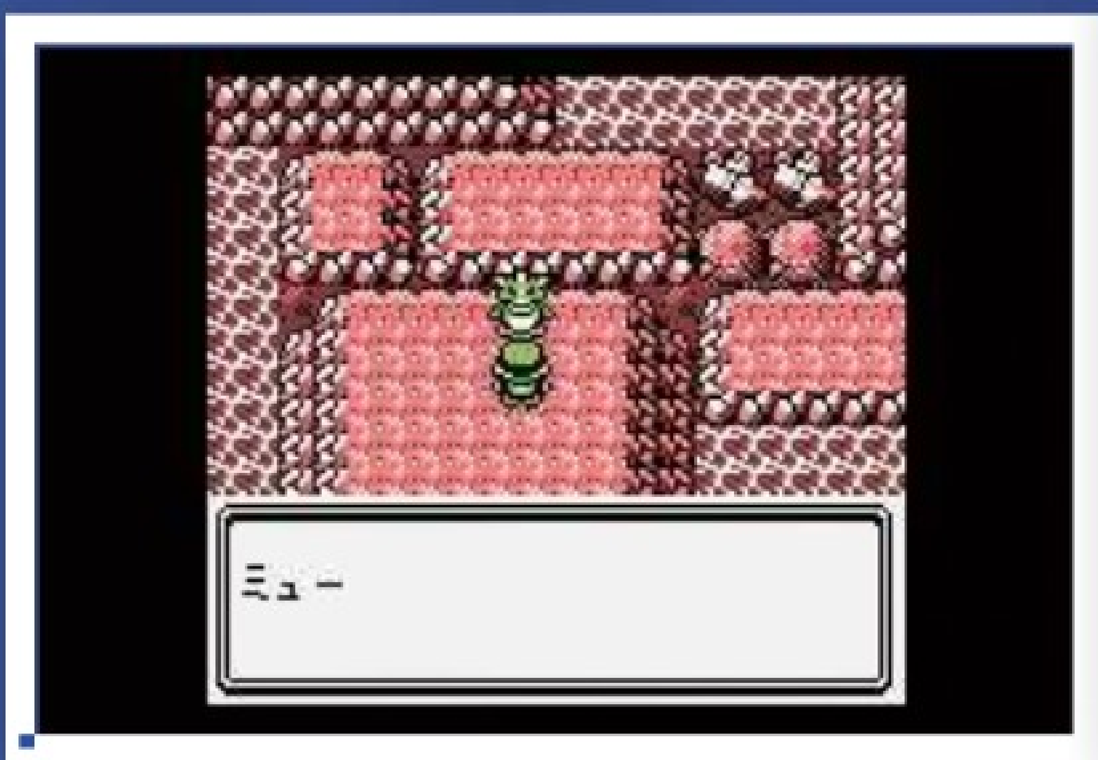


▼非常华丽的一招，具体是哪个技能不详，但从演出效果来看应该是威力超过100的大招。



顺便说一下，即便到现在，游戏方面对这个超梦的新形态还是处于半遮半掩，对《X・Y》公布的这个第7只精灵的解释是：像超梦的精灵。不过答案已经在剧场版部分给剧透了，所以我们这也就不跟着官方卖萌了。下面来回顾下超梦吧。

在初代邂逅超梦



▲通关后华篮山洞开启，可以进入后，在最深处发现超梦——机能和容量限制，那时候地图上的超梦和替身玩偶长得一个样。



▲和最强精灵战斗！记得笔者当时玩这里时，用之前在双子岛抓的急冻鸟用暴风雪，必命中必把超梦打剩一丝血且必冻住超梦，然后一个超级球搞定……



▲身高两米的大家伙，当时只有5项数值，特攻和特防算在一起，所以把初代超梦的特殊数值乘以2得出现在的六围数值，会发现其种族值已经超过创世神阿尔修斯了……

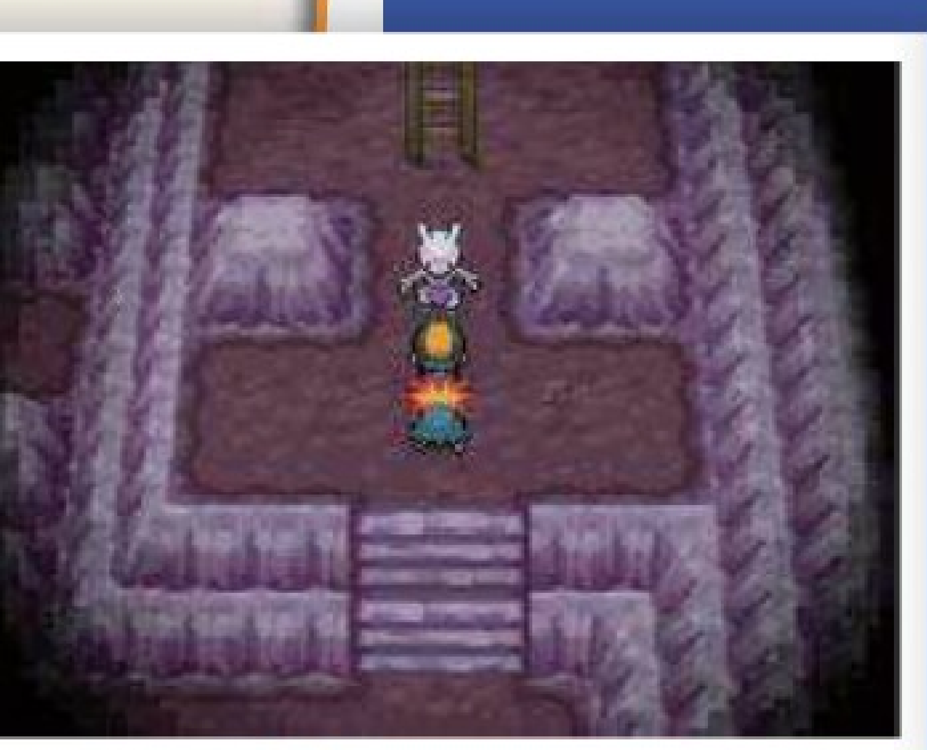
遗传因子克隆的战斗口袋妖怪



▲梦幻

一般的精灵都是通过雌雄交配、然后从受精卵中孵出。而超梦却是由梦幻睫毛化石中提炼出来遗传因子克隆出来的，因此在强大的同时，也经常在广播电影等其他艺术作品中审视自己存在的意义。

人气一直非常高的精灵





▲在《口袋妖怪 心金・灵银》中与超梦邂逅。



▲超梦在《口袋妖怪 黑2・白2》的神兽战中。



▲新的形态，将会让这个人气神兽拥有更强大的实力吗？

www.dooland.com

2013剧场版跟踪报道（4）





虽然距离剧场版上映越来越近，但官方公布情报却越来越少了，不过却有重头消息！难道官方需要我们这些热切期盼新片子和新游戏的粉丝好好消化一下？总之，大家一起看看吧。

文/马修

《最佳祝愿》剧场版最终章

本次的变动之一，就是标题最终定了下来，全称为《剧场版 口袋妖怪 最佳祝愿 最终章 神速的盖努塞克特 超梦觉醒》，虽然我们一般还会称其为“神速的盖努塞克特”或“超梦觉醒”，但“最终章”的字样还是会让人关注的——随着10月份《口袋妖怪 X·Y》的发售，《口袋妖怪》自然也进入了第六世代，而7月上映的本片，也的确会是《最佳祝愿》剧场版的最终一章。

主片·神速的盖努塞克特 超梦觉醒

新形象的超梦

《口袋妖怪 X·Y》已经宣布了大致的发售时间，而新精灵也已公布到了第7个，这第7个恰恰就是今年的剧场版与新作都有重要地位的精灵——超梦的觉醒形态。



▲虽然游戏方面没有说这精灵是超梦的新形态，但剧场版方面在这部分已经给予了肯定：这就是超梦的觉醒形态！

是剧场版超梦的特有形态吗?

这个详细很多玩家都有疑问，到《X·Y》中，这个觉醒形态是否仅仅为剧场版配送的这个超梦才会有的特殊待遇？想想以往的塞伊米、锯齿耳皮丘……希望是所有超梦都能随意变身吧。





剧情梗概·续





◀▲在大雪山出现的盖努塞克特军团。为什么感觉有点像武藏的母亲发现梦幻的那座雪山呢?





▲各种属性的轰击炮一起发射。



▲◀盖努塞克特们在红色头目指挥下破坏城市。



▲►众精灵迎战盖努塞克特军团。



▲刹那间城市陷入火海。





►看起来是个很重要的角色。









◀▲超梦变身全过程。

预售券抽奖：D-Arts超梦可动模型

这次的预售券除了有精灵配送，官方还举行了抽奖活动，奖品即本辑评测的那个D-Arts超梦可动模型，共有10个名额，有条件的朋友不要错过哦。



海报赏析

2013剧场版的第四张海报，和上一个版的海报差不多，主要变化是超梦变成了觉醒形态，而左上的LOGO下也多了“最终章”的字样。



主题曲：笑颜

今年剧场版的主题曲已经确定下来，该主题曲为音乐组合“生物股长”（いきものがかり）演唱的新歌曲《笑颜》，单曲CD则将于7月10日发售。



▲生物股长组合——水野良树、吉冈圣惠和山下穗尊将演唱2013剧场版的主题曲。

长片声优

各位看了预告片肯定会发现，昔日浑厚有雌性的超梦的男声，在本片中变成了女性的声音，而事实上，本片超梦的声优的确是位女性——曾在《天与地》中饰演绫御前、在《大奥》中饰演阿江与的著名演员高岛礼子。而大家的老朋友山寺宏一这次会给盖努塞克特献声。此外，搞笑组合平成ノブシコブシ的



◀超梦的声优：高岛礼子。



▲盖努塞克特声优：山寺宏一



▲平成ノブシコブシ的两名艺人将为埃里克和小拳石献声

两名艺人吉村崇和德井健太也分别为剧中角色埃里克及其小拳石则配音。

初代《超梦的逆袭》HD重制完全版

除了关于今年剧场版本身的一些消息，官方还宣布，第一部《口袋妖怪》的剧场版《超梦的逆袭》正式由官方推出高清重制版，而且重制的是补完了之前超梦在培养皿中记忆等的完全版本。





短片・皮卡丘与伊布☆好朋友

短片也带来一些消息，不过片子本来就不长，所以消息也就不像长片那么丰富啦。

歌唱的精灵



▲新的伊布进化形态ニンフィア很漂亮啊。



▲一副花痴吊丝样的喵喵。



▲ニンフィア在唱歌。



▲似乎打开了一个异空间，皮卡丘它们被眼前的奇异美景所折服。



▼光精灵和水精灵在异空间中使用技能。



▲各种美轮美奂……

短片声优

下面来说短片部分的声优，已经确定的是中川翔子会为新精灵ニンフィア配音，而旁白则由AKB48的前成员前田敦子担当。



►前AKB48的人气成员前田敦子担任短片的旁白。



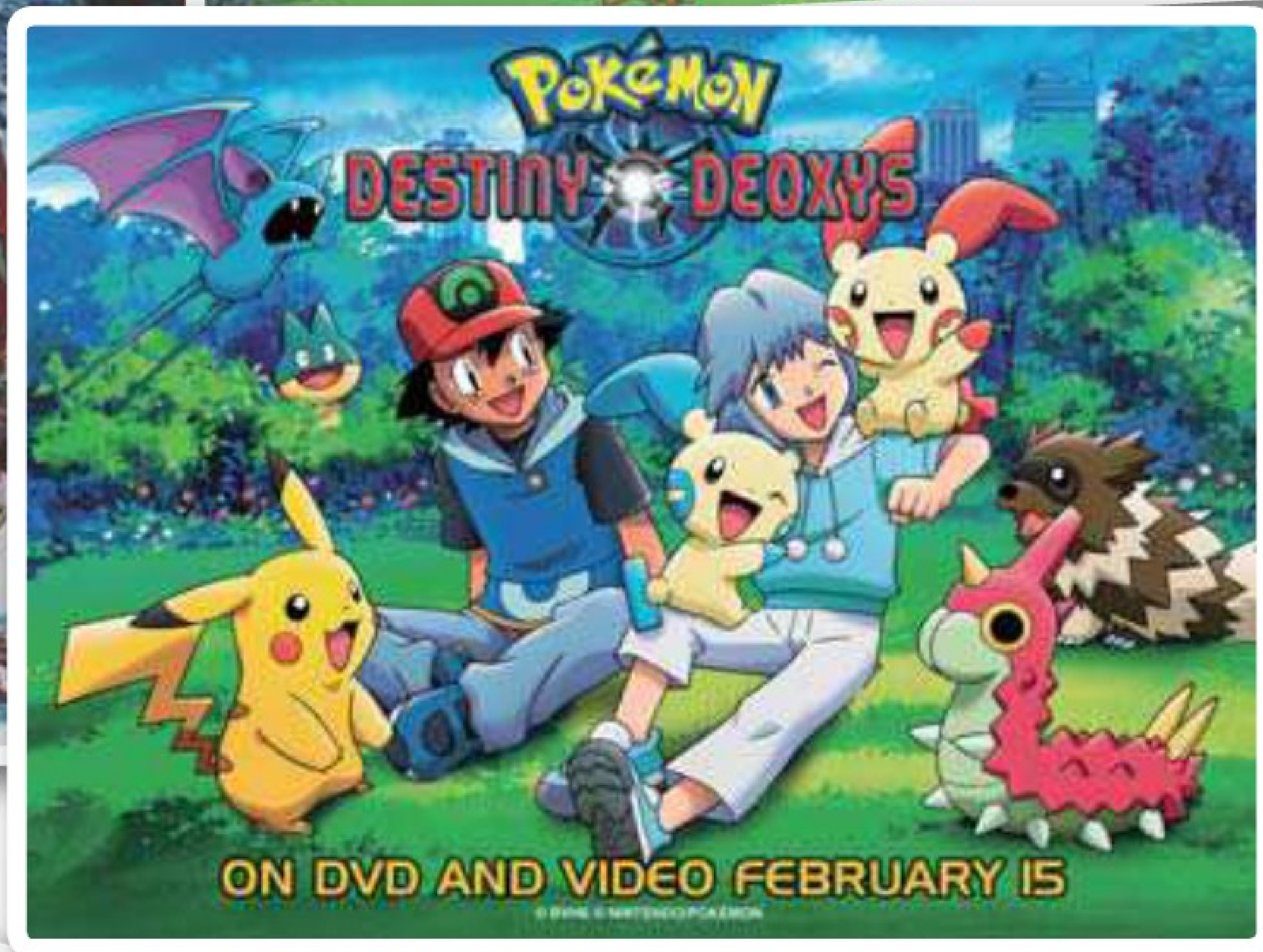
▲非常喜爱《口袋妖怪》的中川翔子再度献声。

※更正：上辑剧场版报道中的特典精灵超梦的第四个技能ねっぷう应为飞行系的技能暴风，而非热风，特此更正。

口袋妖怪17年（特别篇）











文/拔凉的卡布奇诺　编/马修

《超世代》剧场版（上）

我们用两辑的时间说完了《超世代》动画的TV版，这里我们再用两辑的时间，来回顾《超世代》的四部剧场版，本辑带来前两部。

《超世代》剧场版

《超世代》剧场版共有四部，分别是2003年的《七夕的许愿星 吉拉齐》、2004年的《裂空的访问者 迪奥希斯》、2005年的《梦幻与波导的勇者 卢卡里奥》和2006年的《苍海的王子 玛娜菲》。其中前两部完全以第三代精灵担纲，虽然偶有刚比兽这些第四代的小精灵出场，但主力仍非第三代莫属。而后两部，则已经开始为2006年即将发售的新作而进行铺垫了。

七夕的许愿星 吉拉齐

首映时间：2003年7月19日

剧场版特有角色

和上次介绍剧场版时一样，小智、小遥、小刚、武藏、小次郎以及乔伊、君莎、大木博士这些在TV动画中经常路面的主角、配角及路人们，就不在这里特别介绍了，这里只说一些剧场版特有的角色。

巴特拉

来到法恩斯的移动游乐园的人气魔术师，之前曾是岩浆团的研究员，进行古拉顿相关的实验失败后被逐出岩浆团，和青梅竹马黛安浪迹天涯，虽说最终成为了优秀的魔术师，但内心还是希望借助吉拉齐的强大力量来完成复活古拉顿的愿望——最终复活出的只是一个怪物，而他也决定留在法恩斯把因他被破坏的那些绿地山林重新生机盎然起来。持有精灵有大狼犬、血翼飞龙、夜行鬼和戈莉亚，后来在《梦幻与波导的勇者》的片尾也有登场。


声优　山寺宏一/野岛健儿（少年）

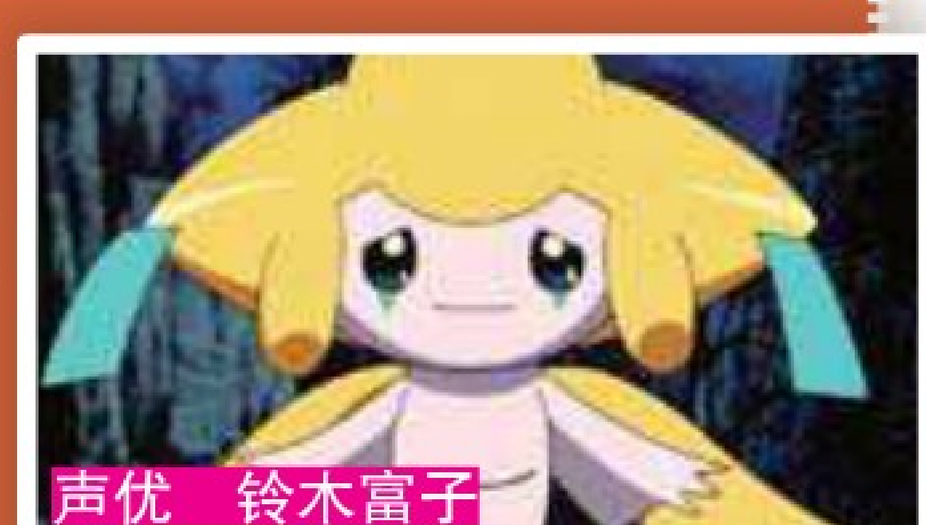
黛安

巴特拉青梅竹马的恋人，希望巴特拉不再陷于执着而求助于小智一行。后来也和巴特拉一起在《梦幻与波导的勇者》的片尾登场。


声优　牧濑里穗/吉原夏树（少女）

吉拉齐

第三代可爱型的幻之精灵，腹部的“真实之眼”寄宿着强大的力量，会用心灵感应的方式与心灵纯洁


声优　铃木富子

的儿童交谈，其故乡在法恩斯。每沉睡一千年才会醒来，7天后又再度归于千年的长眠。而这次吉拉齐认定的心灵纯洁的孩子，竟然是吐槽帝小胜……

灾兽

能感受到危险和危机的精灵，为了阻止巴特拉的野心计划，而一路引导小智。


声优　林原惠美

沙漠飞龙

一只生活在法恩斯的野生精灵，在小智要去阻止怪物古拉顿时，出现在了小智面前载着小智升空，期间虽然多次被巴特拉骑着血翼飞龙阻挠，但仍凭借对地形的熟悉数次化险为夷。


声优　—

怪物古拉顿


声优　小西克幸

巴特拉创造出的巨大的古拉顿，其实只是类似古拉顿的怪物而已，最后被吉拉齐用极其强大的力量给消灭了。

剧情简介

法恩斯，一个有喀斯特地貌的美丽地方，小智一行为了看千年一次的彗星来到了这里。在法恩斯的移动游乐场中，小智一行被魔术师巴特拉的精彩表演给吸引住了，然而小胜却隐约听到谁在呼唤他……巴特拉告诉他们，这是幻之精灵吉拉齐的召唤，当千年一次的慧星到来时，一旦和心地纯真的人成为搭档，那么吉拉齐就可以醒来7天，而小胜极有可能被吉拉齐选中（尽管小胜各种腹黑毒舌，但心地还是好的）。在巴特拉的帮助下，小智他们终于在沉睡之茧找到了吉拉齐。吉拉齐也快乐地和大家在一起……

但是，巴特拉并不是白帮忙的，他依靠吉拉齐的力量，终于自认为复活了远古的大地神兽古拉顿，没想到造出的只是一个怪物而已，最终，大家一起消灭了怪物古拉顿，而吉拉齐也重归于千年的睡眠……



简评

当初关注《七夕的许愿星》原因有二：一是游戏里无论如何也拿不到的吉拉齐登场，二就是剧场版的舞台法恩斯的原型是中国的武陵源，个人很想在这个享誉世界的品牌的电影中看看中国的

武陵源将以何等姿态再现。电影的画面美不胜收，透过银幕甚至都可以嗅到片中那自然深山的夜晚所散发出来的泥土树木的味道，在小智乘上沙漠飞龙与血翼飞龙恶战时，原型武陵源特有的喀斯特地貌更雄伟壮观地展现出来，更给这段空战加上了浓重的色彩。





▲白天和夜色下的石林。

说完美景说说故事，无论中国还是日本，千年不仅是一个时间上的流逝，更意味着不随时间改变的浪漫以及物似人非的感慨，片中也是一样，短短的缘分让吉拉齐和小胜、小智、小遥、小刚他们相识，感受到了这人世间的友谊，当帮助这些朋友们化解了危机，再次归于沉睡，再度醒来时……这些千年沉睡以前的朋友们又在哪里？某种意义上说，千年这个关键字甚至超越了剧情本身，而千年醒一回的吉拉齐也无数次出现在FANS的同人作品中。

最后还是点评下人物吧，巴特拉实在是过于执着，如果说在岩浆团的时候去搞复活古拉顿的研究还是为了谋口饭吃，现如今和青梅竹马驾着车游历世界各地，并用魔术给各地的人们带来欢乐也给自己带来收入，然而心中的执着最终还是让他没有甘心于安逸，而是继续着岩浆团时的疯狂，那个巨大的古拉顿怪物代表了他的失败，以后他将留在法恩斯弥补他的过失。

剧场短片：跳舞秘密基地

在《超世代》中，火箭队一直像游戏中那样去挖秘密基地，而这次皮卡丘它们在外面玩的时候，竟然也发现了火箭队的一个秘密基地，并遇到了被囚禁的音波怪，却被喵喵发现了。追逐中，喵喵摔倒，手上的魔力棒跟着摔了出去并启动了开关——这是一根能够让闻者跟着音乐跳舞的魔力棒，于是追逐战就在跳舞中彻底成为了一场热热闹闹的大喜剧！



收录歌曲

主题歌·小小的我

作词：三浦德子
作曲：山移高宽
编曲：山移高宽
演唱：林明日香



裂空的访问者——迪奥希斯

首映时间：2004年7月17日



剧场版特有角色

小超

住在拉鲁斯市的少年，性格有些内向，看着也像女孩子。四年前跟随父亲在极地科考时，小超亲眼目睹了雷库萨与迪奥希斯的恶战，至此对所有精灵都有了恐惧的阴影，后来还是活泼可爱的正电宝宝和负电宝宝改变了他对口袋妖怪们的看法。



声优　日高法子

伦多博士



声优　山寺宏一

小超的父亲，优秀的口袋妖怪科学家，四年前在极地科考时，和儿子一起目睹了雷库萨大战迪奥希斯，之后把另一个尚未复活为迪奥希斯的陨石核心带了回去进行研究，最终将迪奥希斯成功复原了。

优子

伦多博士的助手，小智关于迪奥希斯和雷库萨的很多消息都是通过优子得知。



声优　上原多香子

阿隆

南市的训练师，带着火鸡斗士一同出行，行为举止都彬彬有礼，但骨子里的精英范儿还是给他减了不少分，原型应该是《绿宝石》中的某个精英训练师NPC。



声优　野岛健儿

小瞳

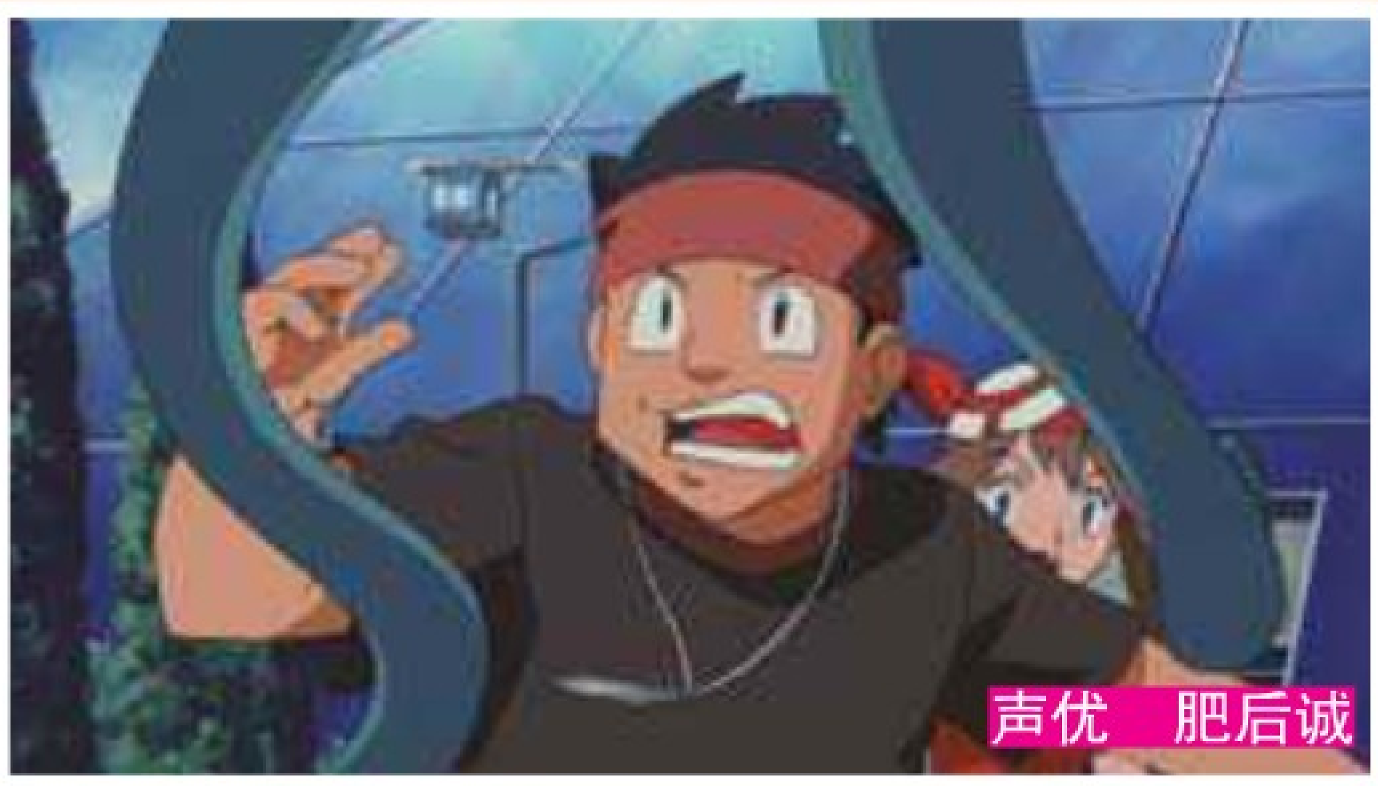
拉鲁斯市的训练师，眼镜美女一枚，随身带着个笔记本电脑，所持精灵则是重钢蟹。在《苍海的王子》中露了个头，而在两年后发售的《钻石·珍珠》中，小瞳也以精英训练师的身分登场了。



声优　贝基

翔太

拉鲁斯市的训练师，精灵为水箭龟，在战斗塔中与阿隆联手打败了小智和小超。恋慕小遥，在迪奥希斯到处抓人时为了保护小遥而被迪奥希斯抓走。



声优　肥后诚

凯萨琳&奥黛莉

阿隆的两个双胞胎妹妹，精灵分别是雨蛛和雨蛾，对哥哥非常崇拜，姐妹二人的区别除了在着装颜色上外还有发型，凯萨琳的发稍内卷、奥黛莉则发梢外翻。



声优　山本麻里安&水树奈奈

迪奥希斯

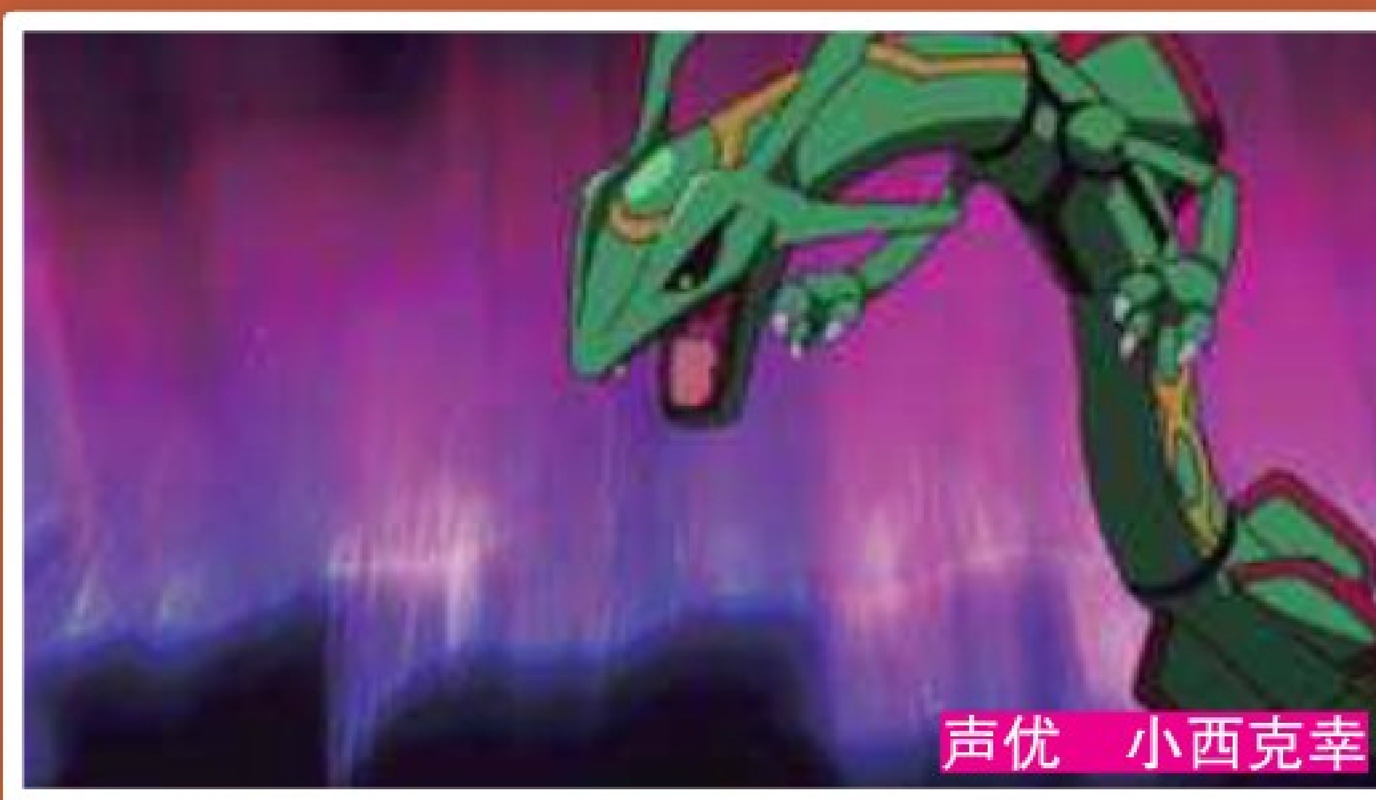
来自宇宙的DNA口袋妖怪，因为随同陨石坠落招致雷库萨的误解而被雷库萨除掉，仅仅剩下核心部分重新积蓄能量。再度复活后，这个迪奥希斯开始在拉鲁斯市寻找自己的同伴，由于能自由在三种形态下切换，因此能力也极富变化。



声优　千叶进步、野岛健儿

雷库萨

生活在大气层的天空口袋妖怪，不允许外来者入侵其地盘，四年前被消灭的迪奥希斯便是因为陨石穿过大气层导致误会进而招致杀身之祸。而对四年前的执念，雷库萨一直没有平息，终于，在它感受到迪奥希斯复活后，再度追杀到拉鲁斯市来……



声优　小西克幸

正电宝宝&负电宝宝

住在拉鲁斯市城市中的两个野生

口袋妖怪，彼此非常要好，由于热心帮助小超最终化解了小超对精灵们的偏见和恐惧。



刚比兽

居住在拉鲁斯市的野生口袋妖怪，在游戏版之前率先与观众、玩家们见面的第四代精灵，在电影的最后进化成了卡比兽。



剧情简介

极地的科考很辛苦无法言喻，但有时这极地也会出现一些这足以抚慰人心灵的美景，比如：极光。然而四年前的那次极光，带来的却是一场恶战，科学家伦多博士和儿子小超亲眼见识了那可怕的一幕，尽管科考未受影响，但博士还是把迪奥希





▲迪奥希斯与雷库萨的恶战使得野生精灵陷入恐慌，身陷危机中的小超自此对精灵有了阴影。

斯被消灭后留下的另一个核心拿回来拉鲁斯市。

拉鲁斯是一座高度发达的现代城市，小遥的劲敌小瞬便出生在这里。四年后的小超，还因为四年前的恶战而对口袋妖怪心怀恐惧，但却阴差阳错地和来此挑战战斗塔的小智组成了一队。就在小智他们为如何解开小超封闭的心灵而绞尽脑汁时，原本被雷库萨消灭掉的迪奥希斯再度复活，并到拉鲁斯寻找依旧核心化的同伴，但它召唤同伴的极光却再度引起老对头——大气层中的天空口袋妖怪雷库萨的注意，雷库萨并没有因为四年前的胜出而释然，相反以更加不灭掉不罢休的姿态再次向迪奥希斯发动进攻。难解难分时，伦多博士带回的陨石核心也终于复活为口袋妖怪，两个迪奥希斯大战雷库萨，最终却引发了拉鲁斯市的警戒系统的混乱，无论是人还是精灵都陷入巨大的危机之中，关键时刻，迪奥希斯也放弃前嫌拯救了险些被警戒系统吞噬的雷库萨，而雷库萨也终于接受了这两个外太空的来客。



简评

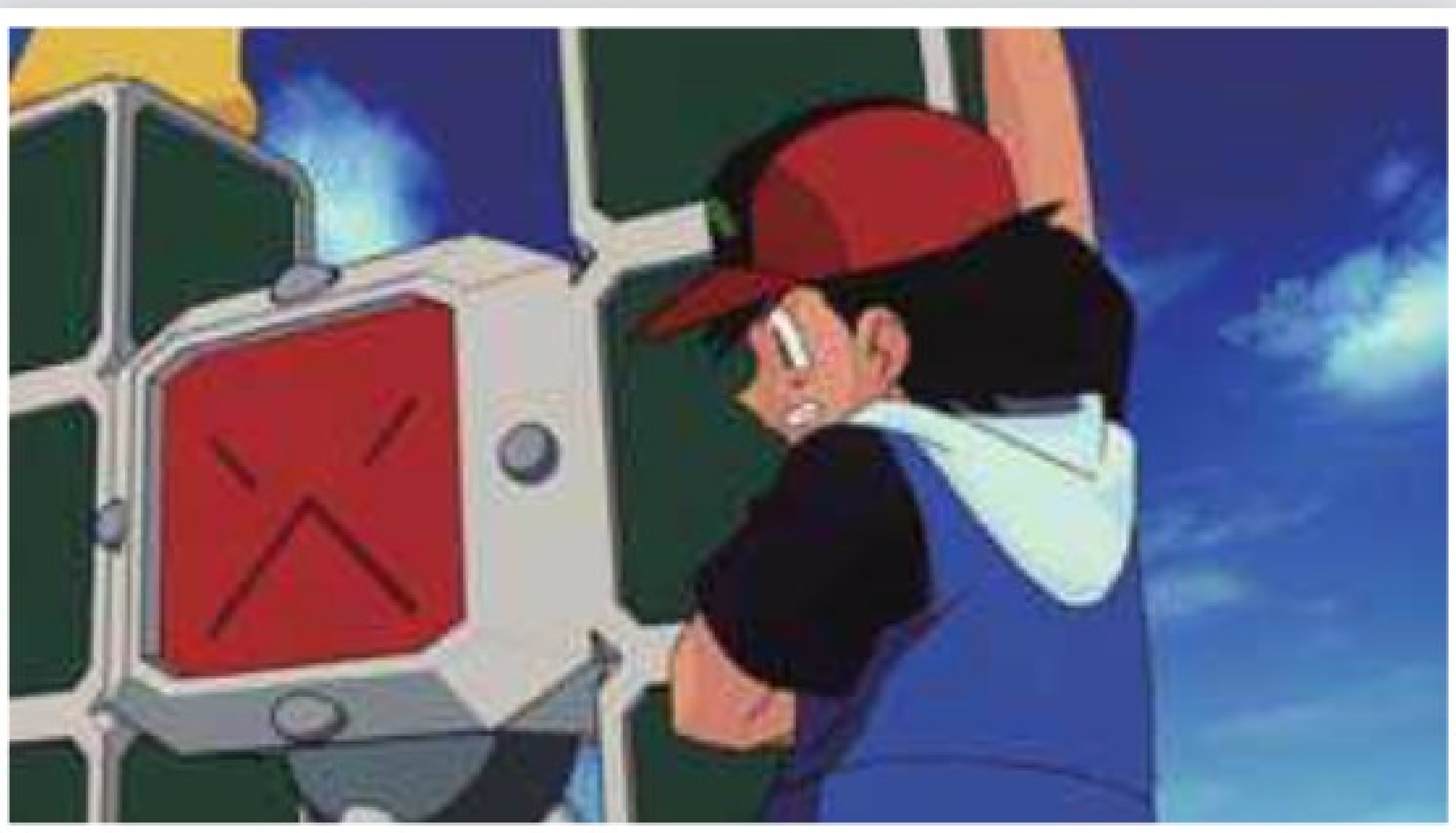
2004年剧场版的舞台拉鲁斯的原型为加拿大的多伦多市。拉鲁斯以高度现代化的城市展现在人们的眼前，和去年充满大自然宏伟气息的法恩斯截然不同。而本片最大的卖点，则是游戏两大强者——雷库萨与迪奥希斯的战斗，作为一级神兽的雷库萨其实力自然强于迪奥希斯，但迪奥希斯不仅可以自由切换各种形态，后来更两个一起上终于压制了雷库萨，好在紧要关头他们抢救了这个大家伙，也彻底化解了误会。



▲小智一开始就现眼了。

顺便说一下，影片中最强悍的其实既不是迪奥希斯也不是雷库萨，而是暴走了的方块机器人，防御系统下那种犹如白细胞吞噬细菌般的无差别埋没攻击，实在是让人无能为力——科学果然是力量。

最后说说刚比兽，刚比兽应该是第四代最先登场的精灵了吧，模样憨态可掬非常可爱，没想到以后进化的却是卡比兽。如今第四世代都已成为过去，但回顾2004年的剧场版会发现，当时的制作方就已经给了我们暗示：第四代除了惯例地增加新精灵，原有精灵也会大大增加新形态呢。



收录歌曲

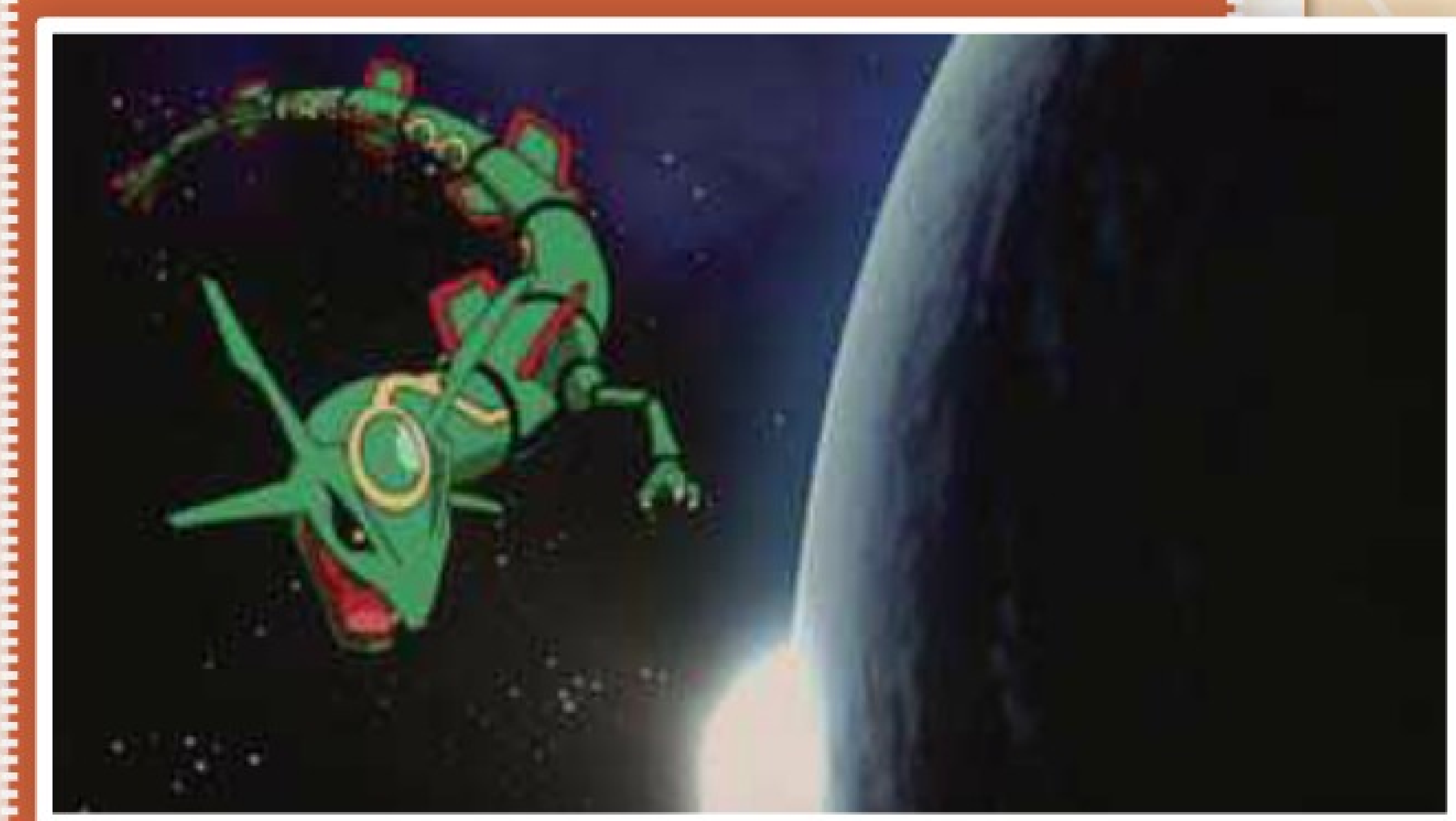
插曲 L·O·V·E·L·Y 梦见るLOVELY BO

作词：川濑智子
作曲：ALIBU–CONVERTIBLE
编曲：MALIBU–CONVERTIBLE
演唱：川濑智子



片尾曲·可爱男孩可爱的梦

旁白：真弓姐姐
作词：川濑智子
作曲：Maliibu哥哥
演唱：川濑智子、大谷育江、川濑晶子、比嘉久美子



2004插图竞赛主题曲·夏日之歌

作词：皮卡丘学艺部
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：田村直美、向日葵合唱团

www.dooland.com

文/三七木 编/马修



第六代展望·续

——特性与技能篇

各位口袋玩家们大家好，距离《X·Y》的发售越来越近，官方的消息也公布得越来越多，好在这次公布的时间早，因此即便这么久过去还没迎来官方消息公布的大潮，那么笔者就借此机会，继上次对一些可能进化或者追加新形态的PM进行了预测，下面继续对第六代进行无责任展望，这次我们来猜想一下新的属性组合和特性。

属性组合

鬼+？

鬼系是一个强大的联防属性，它能完全免疫普通和格斗属性的攻击（肝魂特性的除外），而普通和格斗这两个属性的先制技能出镜率很高，且攻击手段也十分丰富多样。鬼系在队伍中的作用除了联防这两个属性的主要攻击，还能防对方扫钉子、骗专爱道具逼对方下场等等。可以说，鬼系是一个很有特点而且很强大的属性。

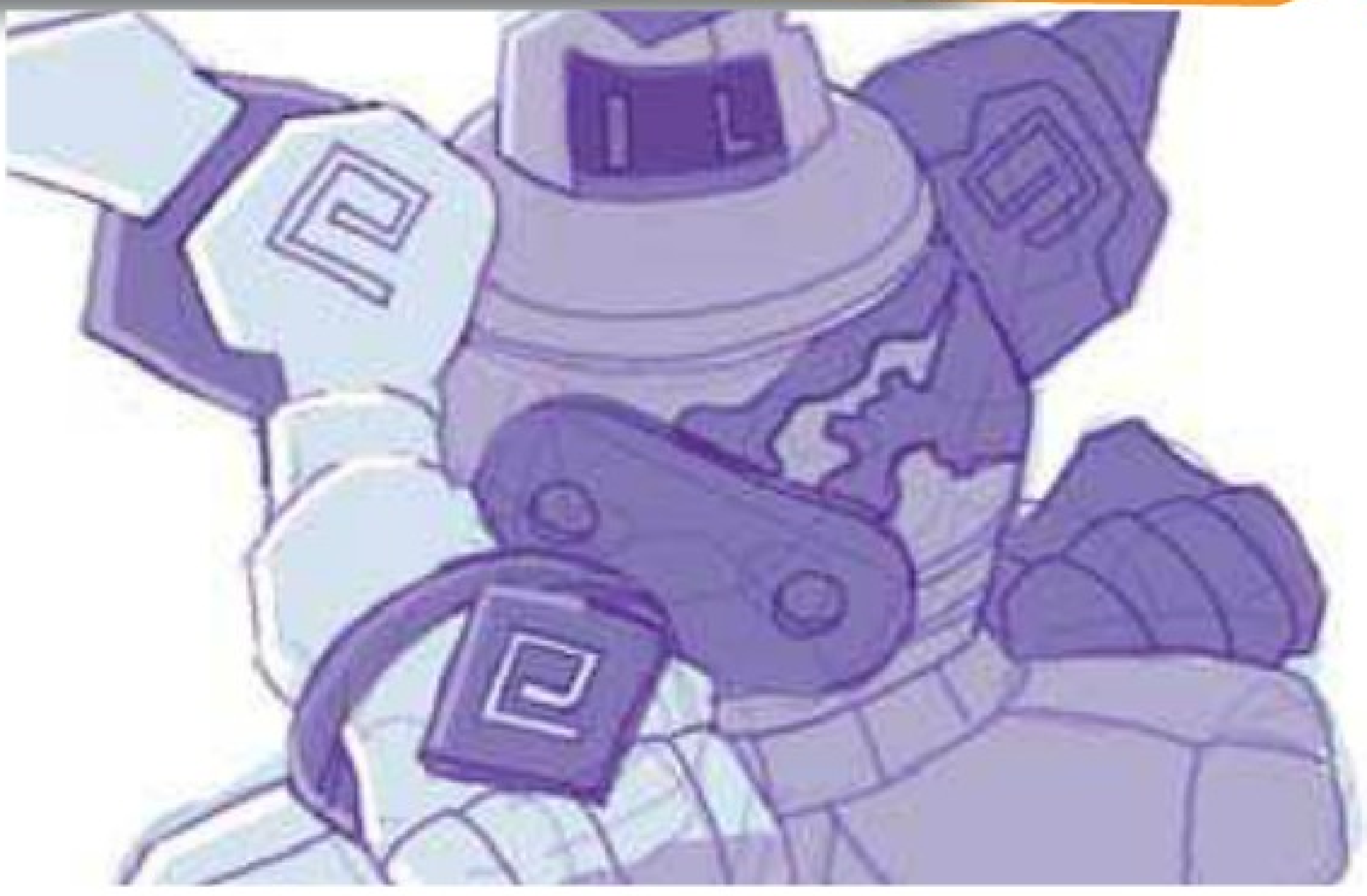
在第五世代中，新增的鬼属性精灵数量不多，但是都有自己的风格特色。鬼棺亡灵作为偏向盾牌类型的精灵，种族值和特性都非常给力。布伦水母作为惟一的



水+鬼属性组合的精灵战术灵活，可攻可守，也有着不容小觑的实力。与水+鬼属性对应的便是火+鬼属性的吊灯鬼，想必无数玩家早已经领教过吊灯鬼的厉害，这只PM的设计可谓是非常成功的。另外还有一组鬼重甲家族是独门的地+鬼的属性组合，无防御特性影响下的必中技能爆裂拳是它的一大亮点。

在目前黑白的649种PM中，鬼系精灵的数量其实是非常少的，以最终形态计算的话还不到20种，但是每一种鬼系PM的存在感都不差。可以说，在一个又一个世代的游戏中，鬼系PM是在不断增强的。从初代的老牌PM耿鬼到灭亡歌梦妖，从奇葩的鬼蝉到无属性弱点的米卡尔鬼……在梦特性的重新设计中，像鬼精灵这种PM靠特性翻身发挥出了强大的实力，而电鬼的几个形态虽然没能沾上鬼属性的边不过也都是从电+鬼的属性组合发展起来的……那么，在即将到来的第六世代里，鬼系PM又将如何发展出新的属性组合或特性呢?

我们稍微分析一下黑白里的布伦水母、吊灯鬼和鬼重甲三只PM，它们的属性组合不约而同地让人猜想到设计者的设计思路，那就是天气战术。吊灯鬼在晴天队中所向披靡，布伦水母也是雨天利器，



鬼重甲是沙暴下惟一不受伤害的鬼系精灵（这点连鬼蝉也比不了）。而在上一世代里，雪女的冰+鬼属性正是契合了雪天的战术。那么我们可以猜想——在《黑·白》中，设计者“有意识”地设计出了另外三大天气的鬼系兵将。



不过就算我们猜想到，设计者也多半是为了平衡游戏考虑，从实际对战来看，是否真的如此呢?吊灯鬼在晴天队中有着当仁不让的位置，而鬼重甲虽然属性、特性都不错，但鸡肋的速度和两防使其他更好的PM可以轻易超过它（如蝠蝎、叠翅鲨龙等）。布伦水母在雨天下没有太多的转变，无非就是本系攻击那点威力加成，即使没有雨天它的实力仍然很强。相比之

下，雪女的雪隐特性则完全是要依赖天气的庇护，一旦主场天气消失，它的实力就会大打折扣，诅咒身躯特性对于它并不理想的耐久来说也不尽人意。而且从整体来讲，目前四大天气中雪天很难与其他天气正面对抗，所以雪女这种鬼属性PM使用率和上文的三只还是相差甚远。



总结了这么多的内容，让我们回到正题，第六世代的鬼系PM将会有哪些设计变化？大胆地猜想一下，如果设计出鬼+钢或者鬼+岩属性的PM，上文提到的沙暴队鬼系PM实力不足的情况，将会很大程度的改善。岩、地、钢是沙暴中不受天气伤害的属性，尽管沙暴下每回合的天气伤害微乎其微，但对于一些目前在沙暴中常用的血低防高的鬼系PM来说却很致命。像夜幽魂这种沙暴队里参与联防的精灵就是很好的例子。所以，第六世代中，鬼+钢或者岩属性的PM的出现是很有必要意义的。

以沙暴为思路可以设计的鬼系PM

现在，让我们把思路整理一下，转变到设计者的思路来设计PM。鬼+钢或者鬼+岩的常用设计元素可以怎样组合呢？鬼系常见对应的特点有“死亡”、“灵异”、“远古”这类比较冥暗的词汇；而岩、钢属性的设计则多与坚硬、锐利的东西有关。那么，我们大致可以推测出以下几种设计形象。

①金棺

没错，以棺材+木乃伊为设计参考的PM便是鬼棺亡灵。而鬼棺亡灵的属性仅仅只是纯鬼系，我们可以假想，如果鬼棺亡灵还能继续进化，进化出鬼+钢属性的精灵，那么将成为强大且恐怖的盾牌。理论有三，第一，鬼棺亡灵本身的棺材属性就有着“坚硬”的特征，是设计钢系元素时可以参考加工的地方。第二，鬼棺亡灵在游戏中正好栖息在沙漠中，鬼+钢系的新组合能使它更好地融入沙暴队的环境。第三，鬼棺亡灵本身的种族值分配就非常典型，低速高防是钢系普遍的特征。这样一来，鬼棺亡灵无疑是最适合被设计成鬼+钢的PM之一。

②青铜

青铜是古代的一种常用于祭祀和陪葬的金属，因为常常出现在墓室、遗迹里，所以难免不让人留下古代特征的深刻印象。在现有的649总精灵中，多塔克算得上是一个青铜+钟为原型设计的PM，而它的属性是超能+钢。我们看一下下面的图，在《钻石·珍珠》的图鉴中对它有很贴切的描述。

我们能够很清楚地看到，多塔克很明确和考古挖掘有很大关系的精灵。而为什么没有赋予它鬼系的属性我们不得而知，





但是从各个方面来想的话，鬼+钢属性的多塔克似乎是非常合情合理的。所以我们小小地期待一下，多塔克如果能有进化形态的话，会不会是鬼+钢+浮游的极品组合？（编辑：YY请节制……）

③石墓

虽说石墓这类东西，不大可能联想到可以设计口袋妖怪的地方，不过石墓可是综合了“岩石”＋“鬼”这两种元素的特点的。从设计上来想，可以设计成“被死去的亡灵控制的石像、石阵、石碑”等等，其实鬼棺亡灵和鬼重甲很大程度上就有这方面的参考。不过如何突出“岩石”的特点也是一个需要动点脑子解决的问题。说句题外话，岩+鬼属性在沙暴中有特防上的加成，如果PM特防不差的话，沙暴下的岩鬼精灵可以正面对抗吊灯鬼。所以岩+鬼属性的PM一旦被设计出来，还是相当有价值的。

其他属性组合

除了上文提到的鬼+钢或者岩属性的口袋妖怪，还有那些值得关注的属性组合呢？

鬼＋草属性

在第五世代，鬼+水、鬼+火这种前所未闻的属性组合横空出世后，鬼+草的诞生似乎也已经是情理之中的事了。所以就来展望下这种属性上的搭配。

稻草人

一望无际的金色麦田中，你是否可以想象出那倾斜在麦浪中的稻草人？没错，稻草人是许多经典角色的设计原型（美国童话《绿野仙踪》中的稻草人就是主人公旅途中结识的好朋友）。稻草人已经符合了草属性的特征，而在西方的万圣节中，像南瓜套、稻草人这种物品还有吓唬人的意思，所以给它安上一个鬼属性也就不足为奇了。



草＋恶?

写到这里时，笔者才注意到No.332恶人掌这只口袋妖怪，它的设计种类竟然就是“稻草人口袋妖怪”，而恶人掌本身的设计原型是沙漠中的仙人掌，设计者把稻草人和仙人掌结合起来（这是怎么结合的orz），就诞生了它。

如果说恶人掌无法让你对稻草人的鬼+草属性产生联想的话，那No.275木天狗是否能够引起你的注意？同样是草+恶属性，木天狗更加给人一种黑暗的感觉，它的英文名字shiftry其实是shifty（心里有鬼的）+tree（树）的组合，为什么木天狗的属性不是草+鬼呢？（⊙︿⊙）说起来鬼属性和恶属性的分界一直以来都比较模糊，像地狱猎犬这种PM有恶属性并不奇怪，而像达库莱、月精灵这种PM拥有鬼

属性也不会让人感到不合适。简而概之，恶系PM都有比较凶狠、狡猾、黑暗的特点（像霸王鳄鱼这种一听名字就很“恶”的PM就是典型代表），而鬼系的则更强调害怕、恐惧的特点（耿鬼的图鉴说明：可以附在人的影子上，突然感到发冷害怕时，耿鬼肯定就在附近）。前面提到的恶人掌和木天狗在“害怕”的特质上还差了一点点，所以鬼属性就与他们失之交臂了。在第六世代中，要想设计出合适的鬼+草属性的PM，不妨可以从恶人掌和木天狗身上突破。

鬼＋格斗属性

鬼+格斗的进攻技能组合是打击面完善的组合之一。这里说一下打击面和克制面的区别，所谓打击面就是指在攻击时不出现“这不是很有效”的情况（技能组合的抵抗属性少）；而克制面相反，就是指经常出现“效果不一般”的情况（技能组合的克制属性多，例如玩家常说的：十万火急=十万伏特+火焰放射+急冻光线/冰冻光线）。而鬼+格斗的配招思想在许多PM身上都得到应验：耿鬼的影子球+气合弹，艾雷特的吸收拳+影击……两个属性间的高效互补是其最大优势。

如果说鬼+格斗是强势的进攻组合的话，设计这样一只PM一定要同时突出两种属性的特点。谈起这个笔者倒是想起了希腊神话中被关押在冥界的一些巨人的形象……虽然这个联想有些小小的古怪（=A=），但也没脱离鬼+格斗的元素特点。至于更多的YY，留给大家吧（ˆvˆ）！

新特性

一、雪天相关

在第五世代中，晴雨两天气的全面崛起和沙暴队钢钻鼹鼠这只神一样存在的PM给了雪天队很大很大的压力。目前对战中



◀目前对战环境下雪天队常以消耗为主流。

的雪天队常以消耗为主流，像幸福蛋、勇武秃鹫、克蕾塞莉亚这种消耗神器就是玩家们经常选择的对象。第六世代设计者再这样无视雪天的输出能力玩家们就不会同意啦！当务之急，是让雪天的新特性们像潮水一样呼啸而来！

晴天叶绿素、雨天轻快、沙暴沙游都是在特定天气下PM速度翻倍的特性，在如今快节奏的对战环境中，速度就是存活的法宝，有了叶绿素特性，成长妙蛙花拥有佛挡杀佛的实力；有了轻快特性，几乎没有莲蓬怪拿不下的梗（铁盘坚果飘过→v→）；有了沙游特性，钢钻鼹鼠无脑强推全队……这些靠提速特性而风光无限的PM无疑是玩家非常青睐的。

而雪天，还停留在雪女110的速度上吗？还停留在猛犸猪冰飞石的程度上吗？不，我们需要雪天的提速特性！

最适合雪天速度翻倍特性的PM无疑是冰精灵！冰精灵目前只有两个特性，而有了翻倍的速度，再配合130的强大特攻和暴风雪必中的光环，恐怕在无法抢占主场天气的情况下，钢钻鼹鼠也不敢对它有所妄想。而像冰须熊这种罕见的冰系轻快大将，若有了雪天翻倍的速度，冰雨两天气可以打出各种花样……

除了雪天提速的好想法，像雪天防异常状态的特性也可以参照湿润身躯、绿叶守护这样的特性来设计，雪天版的湿润身躯最适合的无疑是帝牙海象这种消耗型冰系PM！而最后，雪天还没有对任何属性伤害或者防御的加成，如果雪天能都对所有冰系技能威力有1.5倍加成，想必雪天队的崛起也是无需质疑的事情了。



二、无视道具

在说这个新特性的想法之前，我们先说一下几个有共同点的特性。

①天然：拥有该特性的怪兽攻击或受到攻击时，不计算对方能力升降等级。计算自己的能力等级升降。对速度等级无效。对混乱伤害无效。

②不拘常规：拥有不拘常规特性的怪兽使用技能时，无视防御方的特性。

③无天气：拥有无天气特性的怪兽上场时，场上变为没有天气。

④肝魂：拥有肝魂特性的怪兽使用的普通或者格斗属性技能对幽灵属性的伤害倍率变成1。

说完了这几个特性，我们可以稍微总结一下，这几个特性分别可以概括为：无视对手能力变化、无视对手特性、无视场上天气、无视对手属性。那么这些“无视”有什么具体作用呢？

天然特性主要针对对手提升的能力等级，像队伍中没有能够阻挡破壳强化后的铁甲贝的PM，就可以试试天然沼王，在天然特性的沼王面前，对手再高的能力等级都是子虚乌有。再来讲讲不拘常规特性，不拘常规特性主要特点在于无视坚硬特性、浮游特性、魔镜特性（不拘常规钢钻鼹鼠撒的钉子不会被弹回）等等，这在对战中的优势是显而易见的，我们一带而过。无天气特性的PM数量不多，但是这个特性非常有趣，场上无天气时，所有与天气有关的技能（雨天暴风必中等等）、特性（湿润身躯等等）都不会发动，这样一来，对手的对战思路就很容易被我方打乱并有机可乘。肝魂特性能打中鬼系的特点，大家也应该很熟悉了。



▲不拘常规钢钻鼹鼠撒的钉子不会被弹回。

那么我们YY的新特性——无视道具又该怎样想呢？众所周知，道具对于许多口袋妖怪来说能提升自身很大部分实力。目前已经有了笨手笨脚这个能无视己方道具的特性（个人感觉用处不大），还有魔法空间（5回合内全场道具失效）这个技能存在，如果能有无视对手道具的特性那么战术将更加丰富，一些靠专爱系列道具叱咤风云的局面将会发生转变，而携带专爱道具的PM被打回原型；对付剧毒珠毒疗蝠

蝎这种皮厚回血快的PM也不是什么难题；而无视进化辉石后的吉利蛋、3D龙Ⅱ更将不攻自破——这个特性的前景可谓非常广阔。

三、属性免疫

请看下面一组特性：蓄水/吸水/干燥皮肤、引火、蓄电/避雷针、食草、浮游、正义之心/颤抖。



▲三斗神的特性都是正义之心。

这些特性除了正义之心是受到恶系攻击计算伤害但物攻提升一级，颤抖特性受到鬼、恶、虫属性技能的攻击时速度上升一级……之外，其余全部都是免疫某一属性技能。加上鬼系对于普通和格斗技能的免疫、恶系对超能进攻的免疫、钢系对毒系技能的免疫、飞行对地面技能的免疫……我们可以总结出以下无免疫的属性进攻：钢系、岩石系、冰系、龙系、飞行系（虫系、恶系）。

那么再继续深入分析，食草和正义之心是两个第五世代新加入的特性，这个特性对于目前泛滥的寄生种子、睡眠粉等技能有很大的抑制作用，而正义之心配合围攻也常常为玩家所津津乐道。在第六世代中，钢系、岩石系、冰系、龙系、飞行系是否也会出现免疫特性？

最值得期待的是对虫系进攻的完全免疫（拥有颤抖特性的PM种族值最高的仅有450，而且实力都很一般）。蜻蜓点水是一个使用率特别高的技能，高速蜻蜓点水在场上没有钉子的情况下可以不断地蹭血和交换，可谓是十分强势。如果第六世代能够出现完全免疫虫系技能的特性，那么那些蹭血的战术可能就会随之变化了。如果能有完全免疫龙系进攻的特性也很不错，像游击专爱围巾龙星群、逆鳞这样的无脑输出碰到免疫特性也得俯首称臣。其他的属性中，钢系的技能虽然不够强势，但技师特性的铁甲螳螂子弹拳也够麻烦了；飞行系暴风这个技能的崛起也令人生畏……而是否会出现免疫这些属性的特性下目前还无法下定论。



▲伊布家族的水、火、雷精灵就是蓄水、引火、蓄电特性的代表。

至此，笔者个人对第六世代的展望就到此为止了，以上观点纯属主观看法，欢迎大家一起猜想和讨论！最后，让我们一起期待第六世代的到来吧！

口袋妖怪DP物语

第7卷 第1话

追寻基拉帝纳！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




ザザァアァ
哟~呵~
ダッタタタタ
从那大赛之后银河团就没有动作了……
也都怪我们把事情搞得这么大，这也是没办法的事啊……



www.dooland.com


ガゴン
ドオオオン
集中了大量喜欢战斗的人，这里就是战斗开拓区了！
哦！


好，疯狂地战斗去咯！
ダッ
呜哇！
你干啥啊，突然袭击！


バサッ
ギュッ
这个大叔要干嘛啊！
银河团吗？


如果是银河团的话……
你想怎样？
哦！既然碰到了那就来战吧！
高压水泵！


影分身？
!?
在上面，钢帝企鹅！
太慢了。


龙星群！
就这种实力吗……


让人失望啊……
已经结束了少年。
スッ
没想到那人的儿子就这实力……
……?
カチ
カチ
精灵没有返回精灵球……
难道！
旋涡！
ゴオオオォ


被这东西缠住可是回不去的哦！
还没结束哦，大叔！
哼，这家伙还真是不客气啊……
那我也不能留手了！
破坏光线！
钢帝企鹅，高压水泵！


ギュオォォ
ドオォォ


ドッ……
平手吗……
呵呵……
哈哈哈哈！
干得不错嘛晴太！
哦？
那个，不好意思啊，我叫做克洛格
早就听说快晴有个儿子，总算是看到了啊！


大叔不是银河团的吗？
ハハハハ
不是！我就是这种性格，不好意思啊！
那边的小姐应该早就已经察觉到了吧。
嘛，隐隐约约吧。
大叔认识我老爹吗？
是啊，勉强算是老朋友吧。
那么，我们到那边去慢慢说吧。
啪
恩？
啊！爹地！
んぐっ


喔，纯！
おら!
把手从光美身上拿开！
她是我先碰到的！
臭小子，你敢跟父亲作对！
这边也是有其父必有其子啊……
……啊，完了，没时间了！
糟糕！
得去工作了！
那么就再见了！
在战斗开拓区好好玩吧！
ダッ
啊，对了，晴太，有快晴给你的留言。


『去找基拉帝纳』！
找到基拉帝纳的话，就能和快晴再次相见哟。
基拉帝纳……
没错，传说中的精灵基拉帝纳。
那家伙至今还是个追求冒险的家伙，你也应该是这样吧？晴太！
哦！


很好！
那么再见了！
纯，你也给我好好修行！不要输给晴太了！
小光美，再会啦！
不用你说我也会这样做的！
早晚有一天会超过父亲的！
不过……虽说是要去找基拉帝纳，但完全没有头绪啊……
所以说，我们两个就一起去找博士吧！
为啥一定要跟你一起去！
关于口袋妖怪的信息的话，果然还是要去问七灶博士啊……
可不能丢下晴太不管。
丢下那家伙说不定又会走丢……
诶……
うがー
说着说着就不见啦！


POKE MOX海贼团
怎么会突然下起大雨呢!?
有栋房子，我们去那避雨吧！
欢迎来到恐怖洋馆
有人没有，快给我开门！！
这样谁会开啊……
又有愚蠢的人类来了！
我要把你们吓得屁滚尿流！
咦，门自己开了!?
呵呵，这只是见面礼……
是自动门耶，真高级！
哈!?



www.dooland.com


想说这句话很久了
闲着没事，来探险一下吧！
这房子阴森森的，会不会有鬼啊？
真有的话我想见见假面亡灵。
你想收服它？
不，我想跟它说，它还是变成鬼比较好看。
假面亡灵拿着的面具就是它生前的样貌。
对吧对吧，你能想象一个人长那张脸的样子么？
经他一说还真……
论行动前确认的重要性
我是最喜欢穿墙过壁把人吓哭的夜骷鬼。
嘿嘿嘿，我来了……
嗯？这是什么？
舒畅！
哇咧！！

HP1 的悲剧



不知道生命力是什么味道



电鬼没来参加的会议

船长名下资产增加



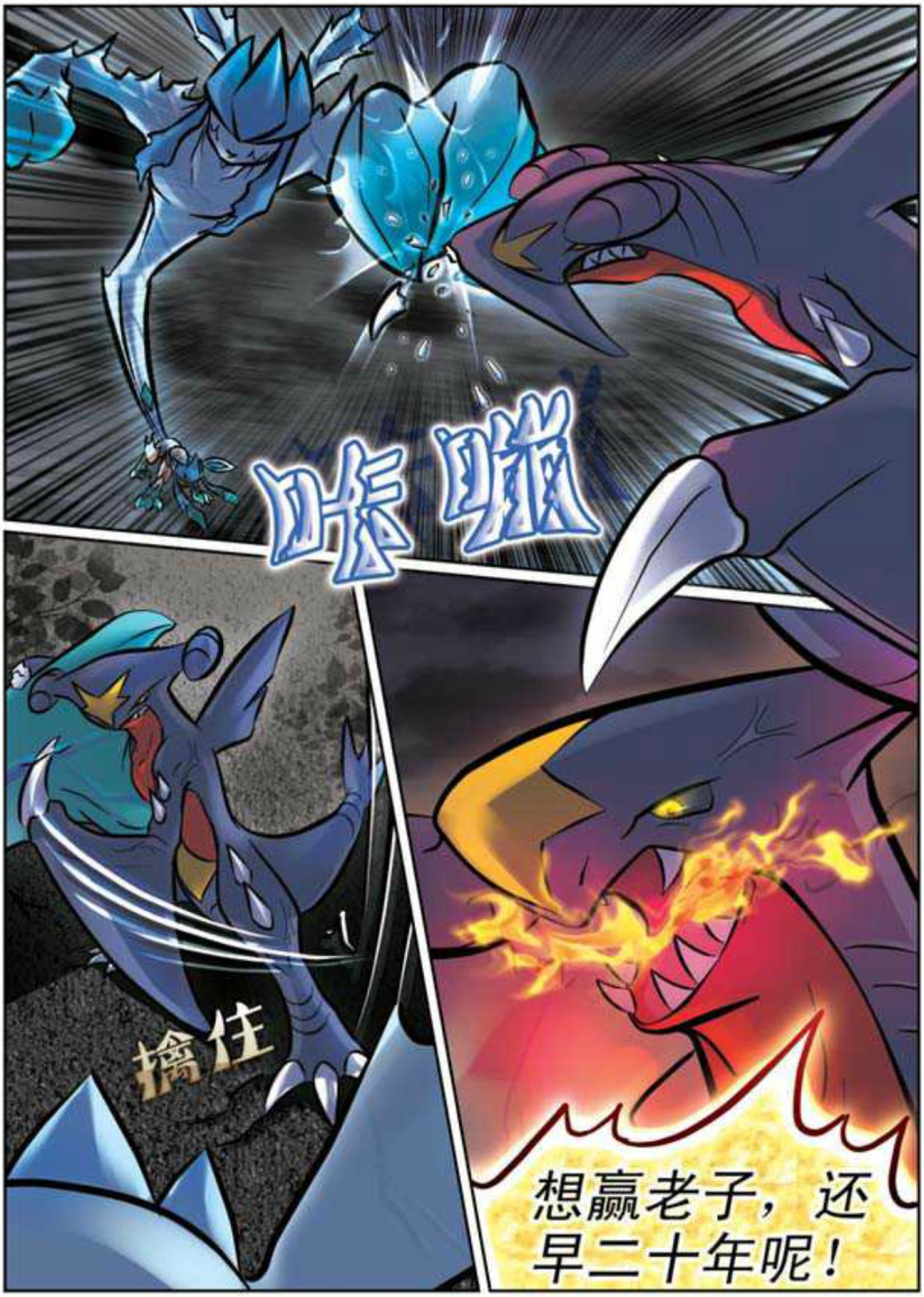

Pokemew
作者 猫伊
审编 岚
星河
青之救助队
雪销雨霁



前情提要：亲眼目睹雷犽命丧叠翅鲨龙爪下的冰影彻底爆发了。然而，即使赌上理智与性命，战斗依然艰难无比……关于封面：经过贴吧征集后，最终选定致敬《我的妹妹哪有那么可爱》作为第五十回纪念！感谢热心读者“思念固若金汤”！以前提议该封面的还有“裂空DE龙”、“583320787”。



真的仅仅靠爆发便能压倒性战胜强敌么？对于这点，我一直处于怀疑态度。事实上，改变了形态的冰剑，所做到的不过是延长冰影的性命罢了。叠翅鲨龙加列欧斯除了被其造型惊到片刻外，并没有任何胆怯（*关于冰影、雷犽武器的来历详见第27～29及50辑）。



Pokémon

青队三名男生中究竟谁会最先黑化？想必在此前，大家都会认为是雷犽而非冰影吧……毕竟，童年黑暗的他，怎看也心理创伤比衣食无忧的表弟阴郁。然而命运就是如此可笑，令原本一直沐浴于光明中的冰影在短短一个傍晚便陷入疯狂……



Pokémen

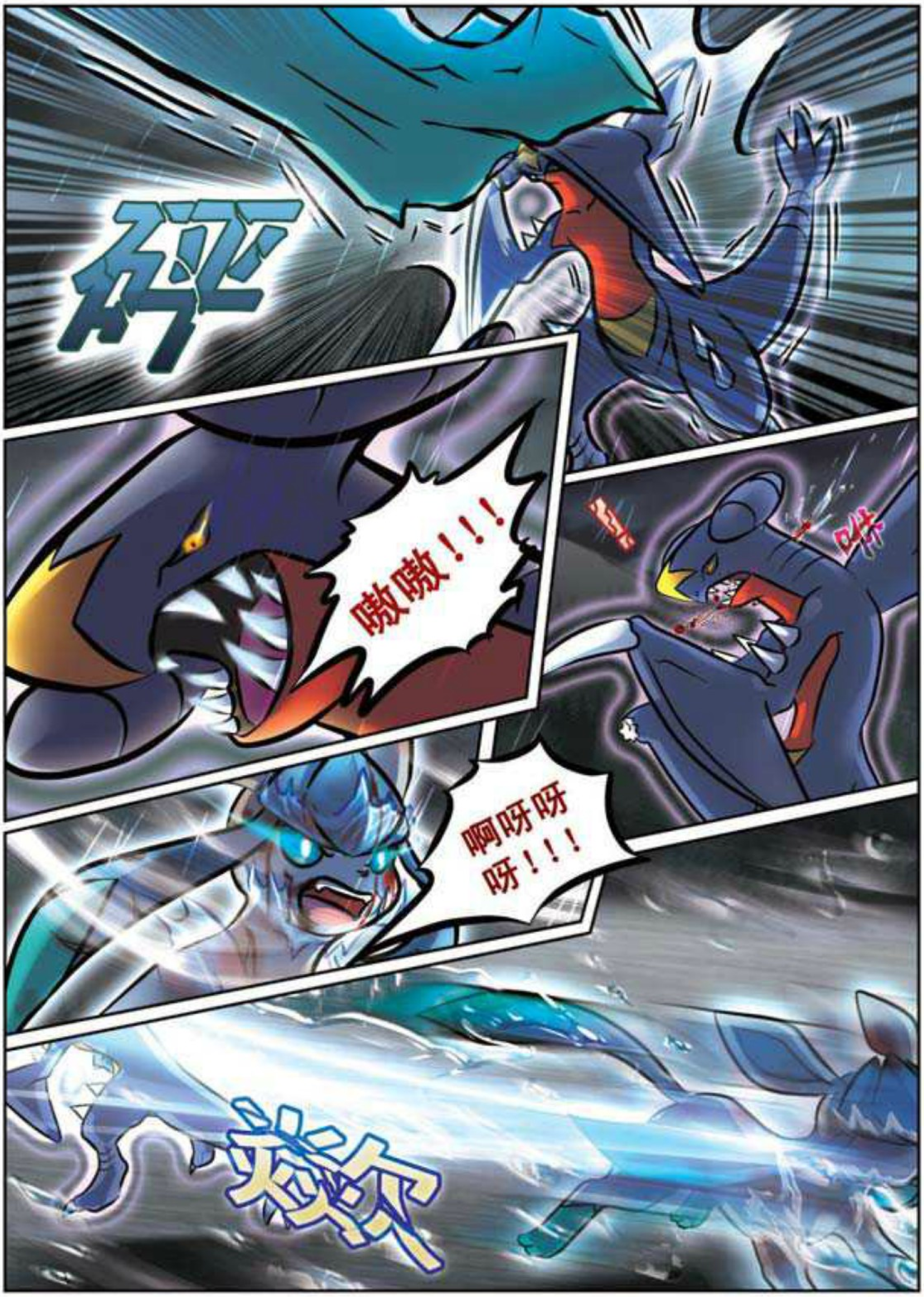
冰影的挣扎，在鲨龙眼中仅仅会导致战斗比原先稍棘手罢了。若没有外因干扰，最终一切还是会如黑街所愿。毕竟瞬间的爆发，永远不可能强过数十年如一日的积累训练。这从双方被分开后也能看出：冰影已然力竭倒地，鲨龙则迅速翻身恢复战斗姿态。



当然，冰影，包括之前闪霆和雷犽的努力也并非毫无意义。如果闪霆没有用火之牙令鲨龙灼伤，如果雷犽没能在千钧一发撞开鲨龙，此刻丧命的无疑将是冰影。也正是冰影拖住鲨龙，迫使其无暇抽身追击带着海王子和菲奥娜逃离的雷犽。



事实上，在看到超梦现身时加列欧斯便意识到战局已被彻底逆转。但即使被超梦定在半空，他的尊严也不允许自己轻易投降。至于现在的冰影，除了本能地明白面前的鲨龙是敌人外，恐怕剩不了多少理智了。甚至，他或许根本没有意识到援兵已经到来。



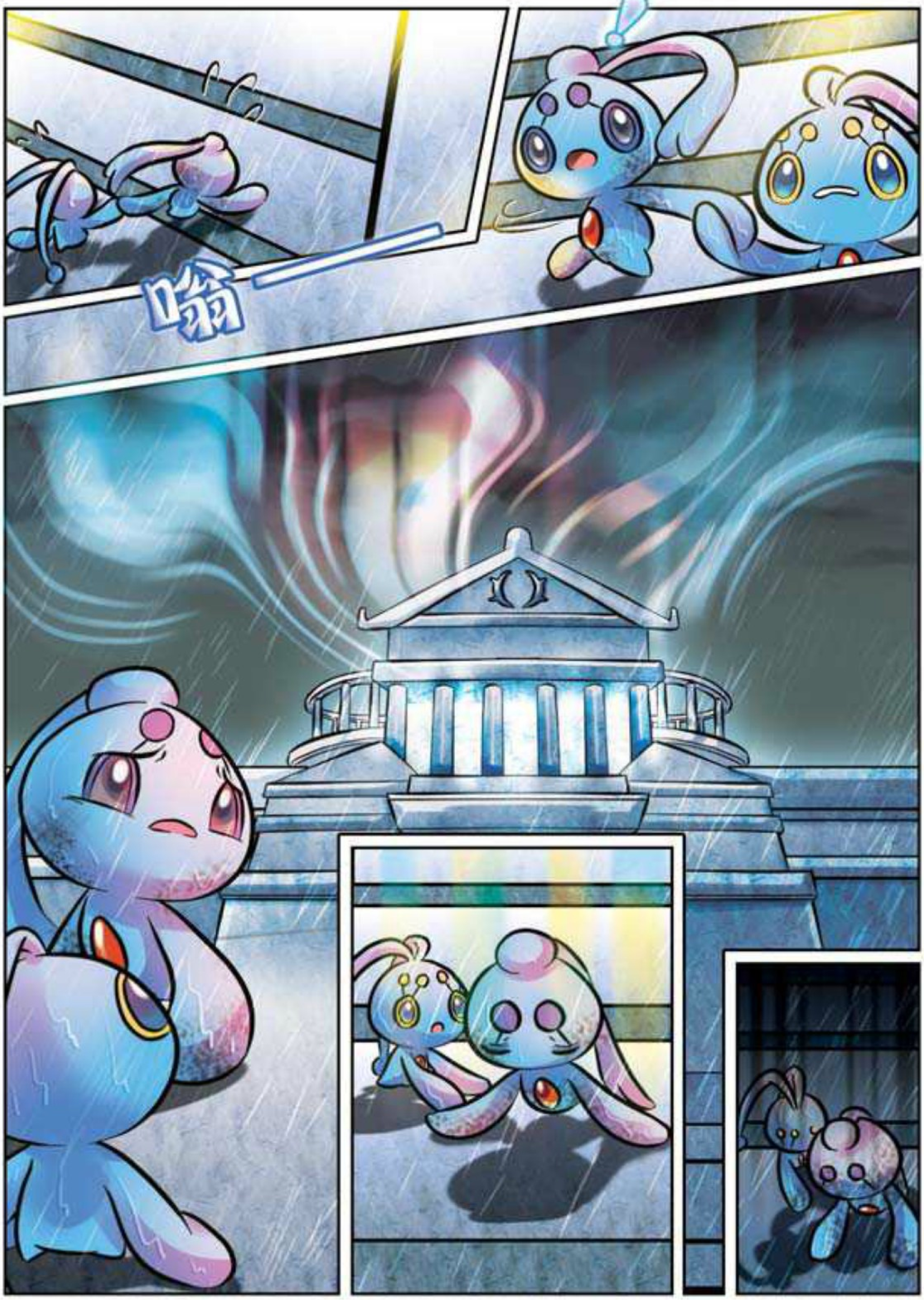
其实青队的女生一直认为冰影不适合激烈的战斗，在她们看来这少年天生就是文员的料。然而目睹了两名同伴相继倒下的他还是独自扛下了苦战——尽管这代价实在过于巨大。若尚保有理智，想必他无论如何也不会这般腾满杀意……



终于，一切还是以这等惨烈的方式尘埃落地。这场苦战，全无胜利的喜悦。甚至连超梦都因未曾预料而震惊。黑街与此事有关的一切，便这样随着叠翅鲨龙的倒下永远掩埋了……即使是超梦，也无法对一具尸首读心……



相比留守战场的超梦，一路上不歇气全速疾驰回神府的拉迪奥斯相当辛苦（记得他在29辑首次登场时也是因力竭从天上掉下来的……这就是命啊），不过我觉得这并不能表明超梦腹黑，毕竟同为龙属性的拉迪奥斯去面对叠翅鲨龙存在一定风险。



在第62、63辑中，菲奥娜透露过，在她的安排下，一旦自己和海王子玛娜菲没能及时返回，随行的海星将会准时发送信号光线向海国披露此场绑架案的一切细节。因此，纵使神国百般隐瞒，种种阴差阳错下，远在大洋深处的海皇牙终归还是知晓了真相……



猫景伊的日记：寒飒先生——那位一身冰白的玛狃拉，桀诺大人身边冷静睿智的军师……究竟是名怎样的精灵呢？虽然我挺喜欢他（别想歪哦），却总觉得除了桀诺和BOSS外，大家都很难理解他的想法。这样的他，其实很孤独吧……



猫景伊的日记：刚认识时，我很喜欢跟寒飒说话，甚至是没话找话（因为这样就可以让他远离我喜欢的女生嘛）。我一直自认机灵俏皮，在他面前，却总自惭形秽。当我接不上茬或讲得驴头不对马嘴时，我能隐隐望见他眼底的苍凉——写满了知音难觅。



POKéMON

对从小由家族聘请的家庭教师一对一指导、没有去过学校的冰影来说，闪霆和雷犽应当是非常难得的同龄伙伴吧……当怒火因力竭而燃尽，绝望和悲伤还是决堤了这文弱少年的泪腺……傍晚时尚在调笑斗嘴的他俩，如今却……



得知冰影受重伤后，伊布家族的其他成员立刻赶到医院来探望他了。这里首先露面的是水精灵水思寒和光精灵光曦。当然，月精灵暗纹瑄自然也在边上。不过，火精灵火琉因为赤之救助队还有任务，在确认冰影并无大碍后便提前离开了。



雏音的内心吐槽：算了吧冰影，只有你一个绷带打得最多睡得最死……另外虽然一个个都遮遮掩掩的，但果然是傻子都能看出来梦幻和雷犽、闪霆和莉莉安有问题嘛！等等我错了，好像惟独那只呆兔子根本不知道闪霆喜欢她！！



梦幻的微博（手机匿名发送给公共微博）：#我的队友是二货#队里俩汉子好二有木有！每次打完挂彩都要互损！横竖都二的那只就算了，明明另外一个平时还装得挺正经哎！以及你俩掐架时能不能考虑下最边上某只一头黑线的好少年啊！（*相关情节在VOL. 20）



即使知晓那失去耳廓的冰精灵原名“冰瑛殛（yīng jí）”，雷犽依然习惯唤其为“锥冰”。这已逝至亲在其心底的地位自无须多言。想必当时在远处观战的雷犽，内心一定百感交集吧……只不过，除却那惊鸿一瞥，此生恐怕再也不能与之交谈……



雷犽的心声：如果在发狂和挂掉之间选一个的话，那我宁愿是前者。就算当时还有体力，我也不会去愚蠢地冲上前阻止或劝说冰影及锥冰，我要做的只会是继续跟他并肩作战。不过，的确是不希望以后再遇到类似那天的一切了……



尽管海王子平安脱险，但海国和神国的关系还是恶化了。只要神国一日不改掉唯我独尊的心态，未来类似的冲突只会越来越多。更何况，他们还完全没有意识到黑街的存在。然而，对早已接触过他们的青队来说，再度交锋恐怕是迟早的事。



猫伊的碎碎念：对我来说要适应超梦的觉醒造型可能还需要一段时间，不过改成“《口袋妖怪大乱斗》”系列的风格后意外地可爱。该短篇即作为《POKEMEW》第50话特别奉献给大家，感谢各位一直以来的陪伴和鼓励！

全彩口袋妖怪四格漫画


反正那家伙肯定在睡觉……
去它脸上乱画一下吧……
木棍
吃惊
嗖~~~……
不许乱画
沙沙沙
好厉害！


我是布鲁皇……
在哪里？
獠牙很碍事，经常挡住我的视线。
特别是很细小的家伙……
这里这里。
还会被当做帽子架……
……
或者被绑上气球。
以及挂伞……
出击！
吼！
也会有一些莫名其妙的家伙……
但是……
挡住流泪的眼睛这一点倒是很方便……



那个……
真是场不错的战斗啊。
我来给你按摩吧，大哥！
那，腿就交给你了……
搓揉搓揉
从上到下好好按摩吧……
是……
伸长
不要伸长啊！
真舒服！



比起弹簧，跳跳猪更想拥有能飞上天空的翅膀。
蹦
蹦
飘飘
飘飘
打击
就算没有翅膀也能飞。
抽抽嗒嗒
再也不想飞了……
……貌似说了什么不该说的话啊。
……
飘飘
飘飘
从此以后哈克龙开始以弹簧的姿势飞……
弹簧飞起来了。
蹦
蹦


我决定要当一个笑星喵！
赶紧找个搭档。
喂，那边的短脚象来和我组队吧！
好啊！
呀，热天好夏啊……
好，就在这里吐槽！短脚象……
哈
你说反了吧！
动作太大啦！


巴鲁郎的对战选手决定了……
不、
不要……
不能示弱啊！
加油啊！
可是……
可是那家伙有4只手啊！
ガオーッ
怪力！
把这个借给你！
我才不要那种东西……


唔……
ゴホッ
ゴホッ
果然城市的空气很糟糕啊。
是啊。
晚上肯定都看不到星星……
ゴホッ
ゴホッ
铛
呃……
大白天看到星星了……
我们还是回森林去吧……
你们是三位一体吧？
连思考都是一致的！
那么，攻击这家伙的话！
啪嗒
好痛……
咦！
びびーん
びーん
好痛……
好痛……
应……该要痛吧？
恩
恩
感觉没把握住时机啊……
明明就不痛嘛……


……再也不战斗了
笨蛋！
才输了一次而已！
不破壳而出的话是没法活下来的！
……
没法活下来么……


拜拜
有空再来玩泥巴啊！
虽然很好玩，但身体都弄脏了。
我来帮你清理吧……
擦拭
擦拭
パタ
パタ
谢谢。
这边也拜托你了。
好的！
パタ
パタ
プ〜ン…
扑闪扑闪
果然还是没法靠近臭泥啊……


夜晚在森林晃荡……
会遇到很多可怕的东西……
呀！
精疲力尽……
晚上的向日花就像是死了一样，太吓人了……
扑通
扑通
扑通
扑通
哈
哈
但是一到白天就生龙活虎的向日花更可怕……
哈哈哈哈……
啊哈啊哈
我很不擅长对付那家伙啊。
バタ
バタ
ドタ
ドタ


头好痛……
我也是！
感冒了吗老师？
一定是吃多了！
诶……
痛的是头哎……
你们全身不都是胃吗？
这样啊！
我是内部偏上的地方很痛啊……
呐，是吃多了吧？


既然长大了就把这个腰带拿去吧！
抑制力量也是件很重要的事哟……
不要，这么丑的腰带！
是吗……
咔嚓
那父亲我就在这里把腰带给取下来吧……
我收下了！
能明白就好！


唔……
白天疯得不够么……
太兴奋了睡不着啊！
这样的话就找人战斗！谁都行……
来和我决一胜负吧……
催眠粉！
睡着了！


救命啊！
啊！
哎，好想要那个果实啊！
扭拉
我想给所有人带来幸福！
我就实现你的愿望吧。
给，果实。
才不是这个愿望，快救我啊！


起身
睡爽了。
哈欠
哈欠
我也睡爽了……
肚子也饿了……
懒猴有诱导盯着自己的对手睡觉的能力！
……
盯……
……
晚安……
再见。
倒地
倒地
啥时候才能醒过来……

神奇宝贝特别篇

三十九卷简介（中）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

在神奥四天王的协助下，布鲁特笔记里的秘密被解开不少。帕尔和戴亚拿着译本与他们的新朋友一起踏上了追逐布鲁特踪迹的新旅途。普拉蒂娜则一路过五关斩六将赢得了战斗轮盘的最终胜利，塔利亚为了帮助普拉蒂娜带她来到了通信室。在坚硬火山深处，汉森姆找到了身受重伤的巴克，而他们将要应对的除了银河团还有火钢兽。

本辑概要

在通讯室里，普拉蒂娜在视频对话中见到了似乎知晓些什么的开拓之脑尼希奇。可由于信号不好，始终没能与对方取得联系。于是，大小姐决定接下来就去挑战对战工厂，这样就能直接跟尼希奇对话了。除了这一点，大小姐之所以会选择对战工厂是因为汉森姆已经失去联络五个多小时了，对战工厂的挑战方法是使用租赁的精灵，这样就可以派自己的精灵去帮助汉森姆。在取出之前已经送达过来的太阳樱花、电松鼠和雪女之后，大小姐开始了她的工厂挑战赛。

在设施里，众开拓之脑依然无法查出信号被干扰的原因，波导使者幻却觉得这原因不是在线路内部，而是有什么东西在外部干扰，这波导的源头似曾相识。就在众人谈话间，大小姐已经完成了三十连胜得到了挑战尼希奇的机会。在对战中，尼希奇的战术着实令大小姐吃了苦头，不过凭借丰富的精灵知识，最终大小姐还是取



得了胜利。战斗后，大小姐的精灵也将汉森姆和巴克带了回来，不过同时它们也受了重伤。

大小姐深知对手的强大和残忍，要战胜他们必须使自己更加强大才行，在这个信念的支持下，大小姐在两天内完成了对战舞台的169场挑战，并用自己的雪女打败了开拓之恼凯特的快龙，获得了第四枚贴纸。

战斗后，一直在旁边观战的战斗之塔塔主桃椒走到大小姐身边，告诉她众人现在都在竭尽全力想办法帮助她，并带她来到了战斗塔，在这里大小姐看到了幻、高库兰以及尼希奇。高库兰通过城堡里的藏书，找到了些关于鬼龙的线索，尼希奇则在努力试图修复幻带来的监视器。



剧情评析

不知不觉大小姐就已经获得了四枚贴纸，离制霸对战开拓区仅一步之遥。最后的一战，她将要面对的是帕尔的父亲桃椒。她能否顺利地完成制霸呢？还有巴克和汉森姆是否成功地封印了火钢兽呢？咱们就一个个的来分析分析吧。

先说说帕尔的父亲。众所周知，帕尔有很强的预判对手精灵招式的能力，这正是从他的父亲那里学来了。以此可以推断，帕尔的父亲桃椒，在这方面的造诣更是登峰造极。或许无论大小姐采取怎样的行动，帕尔的父亲都能预知到。这可怎么办呢？笔者以为，大小姐只有做到让对方就算知晓自己的行动，也无法应对，这样才有可能击败开拓区最为强大的首脑。

巴克和汉森姆原本计划通过回置火山镇石的方法来再次封印火钢兽，目前尚不知此计划有没有成功，就算成功地回置了火山镇石，究竟能不能封印火钢兽还是两说呢。如今两人身负重伤，大小姐的精灵也受到了不少的攻击，以此判断银河团的战力是相当的强大，很有可能火钢兽没能成功地被再次封印起来。

如今，尼希奇正在努力修复在钢铁岛上击落的银河团的监视器，高库兰在城堡的藏书中发现了一些关于鬼龙的线索，波导使者幻也蓄势待发追寻波导的源头。大家都在为了共通的目标努力着，究竟能否顺利找到银河团呢？请大家继续关注《特别篇》简介吧，下辑的内容将会更加精彩喔。



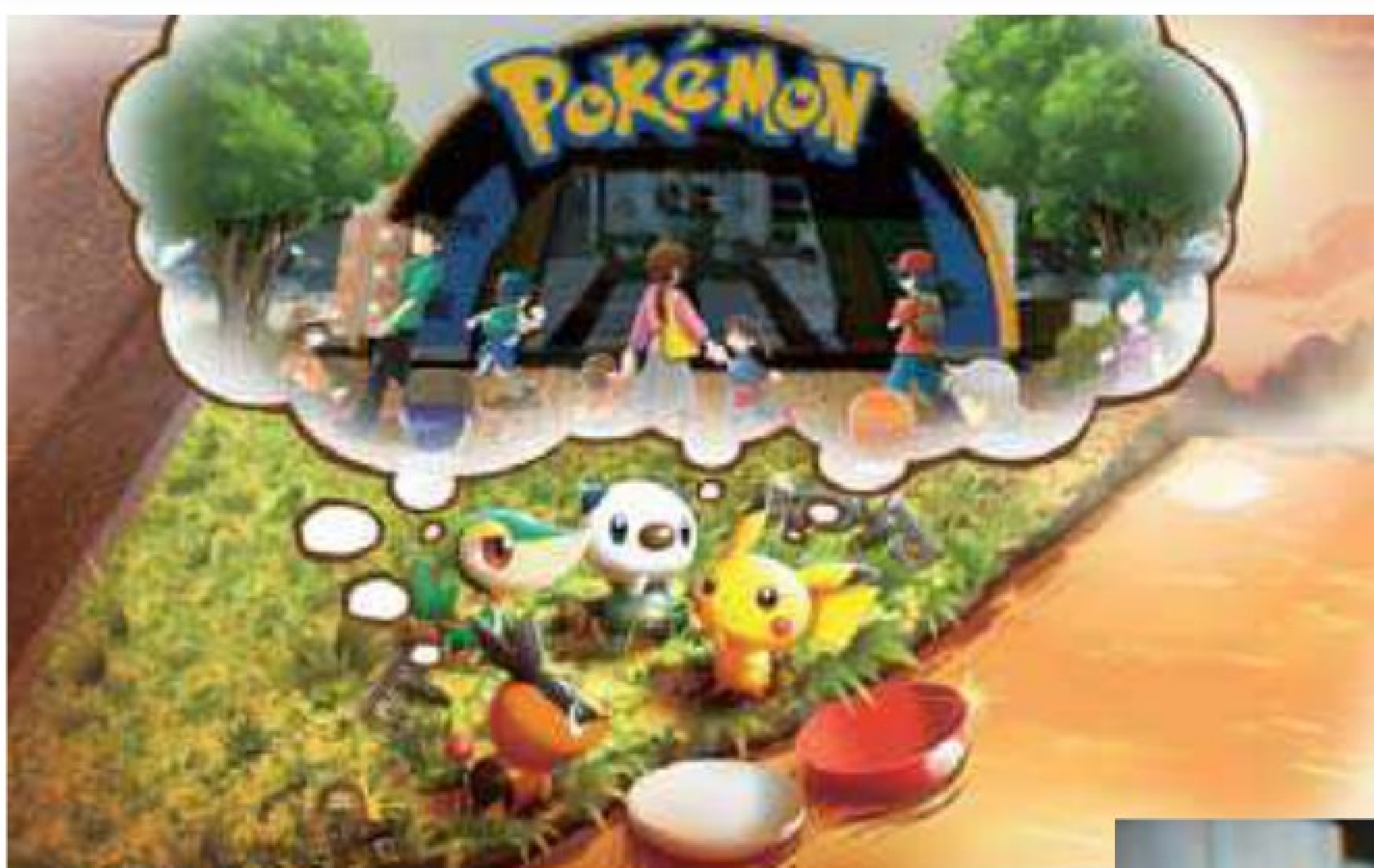
文/海月真冬
编/马修



各位口袋玩家大家好啊，这首款对应高清游戏平台的《口袋》作品——《口袋妖怪大乱斗U》终于来了，不过游戏提供下载的时间距离本辑截稿时间实在太近，所以这次先为大家放上系统讲解和一周目的剧情流程，更多的我们以后再陆续带给大家。

ACT	Wii U 下载专用软件	Wii U
口袋妖怪大乱斗 U		
ソールトリガー		
Pokemon/Ambrella	日版	2013年4月24日
1～4人	1800日元	对应NFC模型

系统篇



《口袋妖怪大乱斗U》是Wii U平台的第一款《口袋妖怪》游戏，本作中，我们的主角作为最新款的热门玩偶正在被搬运至店中，而这些新玩偶却遭到老牌人气玩偶黑色丘雷姆的陷害而被河流冲到了很远的地方，为了回到商店，主角们展开了一场大冒险！和“《大乱斗》系列”前两作一样，本作亦是款ACT，需要玩家操作精灵去和阻拦在前面的敌人战斗，而且所有口袋妖怪们依旧是以发条玩偶的形态出现，但机能支持下带来的与潮水般敌人战斗的感觉却是前所未有的。先来看看菜单



菜单

在标题画面按START键后出现三个选项：

ゲ–ムスタ–ト	开始游戏
NFCフィギュア	NFC扫描
あいことば	输入密码

下面把这菜单选项分开来说：第一个最多支持4个人共同游戏，不用多说，着重说后两个。

NFC扫描

NFC扫描则是本作的特有系统，通过用Game Pad扫描本作专用的NFC模型，便可以在游戏中使用该精灵，而且可以用游戏中获得的金币来强化它的能力，游戏中入手的精灵则是固定能力无法强化。NFC模型理论上说需要在日本口袋妖怪中心店头玩200日元一次的扭



蛋概率出现，但对于国内来说这个方法等于没有……国内的法子主要是通过淘宝或萌购购买，就完稿时来看，淘宝的明显更便宜。



▲NFC模型，其中第一套已经在扭蛋机上投放，第二套则计划在5月25日投放。

密码



第三项密码则用来获取特殊精灵，密码通过日刊及口袋妖怪俱乐部等方式发布，至完稿时，已经知道的密码精灵如下：

精灵	密码	强度	称号	发放平台
电鲶鱼	98993224	1000	だいすきクラブ	口袋妖怪俱乐部
卡比兽	71098343	1300	だいすきクラブ	口袋妖怪俱乐部
藤叶蛇	20448123	1700	だいすきクラブ	口袋妖怪俱乐部
叠翅沙龙（异色）	51830476	1000	コロコロ	Corocoro Comic
三颜龙	69283763	1000	ファミツウ	FAMI通
藤王蛇	10986334	1000	イチバン！	コロコロイチバン！
快龙	11009560	1000	ポケファン	口袋饭 第29期
佐罗亚克	13540269	1000	ブイジャン	V Jump
圆企鹅	19876976	1000	ファミツウ	FAMI通DS+Wii
吊灯鬼	94720173	1000	ニンドリ	Nintendo Dream
电鳗王	28563923	1000	デンゲキ	电击Nintendo
妙蛙种子	74465213	1000	832ライブ	FAMI通LIVE



▲密码获得精灵的图框上方的蓝色字样就有其特殊的称号。

操作方式

使用Game Pad

摇杆/十字键	移动
A	技能1/确认
B	技能2/返回
X	所操纵精灵会做一个亮相动作，让玩家在场面混乱时能够找到它，但会有出现硬直，慎用
L+R	将当前截图传到Wii U网络
点击GAME PAD屏幕	集满黄色结晶块后点击屏幕使用“触摸炸弹”，一下可以炸掉约300的HP，一段时间内可连续使用，是救命奥义，在一些困难关卡更是获胜的关键



▲混战之后使用一发触摸炸弹，会炸得非常爽。

使用Wii手柄

十字键	移动
2	绝招1/确认
1	绝招2/返回

游戏要点

1.队友倒下的话，走到它身边站一会儿就可以将其救活。但单人游戏时1P阵亡就等于全体阵亡。

2.场地上的大部分设施都可以打掉，比如输送敌方精灵的设施，打坏后可以阻止新敌人出现。

3.除非是可成长培养的NFC模型精灵，使用普通玩偶精的话，就要注意随着游戏难度的提升而及时更新主力战斗精灵。

4.守旗战时只要还有一面旗留着，就不会失败。

5.部分关卡中有烟火筒，碰了以后可以招来电脑控制的NPC精灵助阵。

6.在选择出战精灵时按X键可以给精灵标上桃心符号，这样它就会被登录上，一直排在最前面方便挑选，也不会被新得到的精灵给替换掉。

游戏道具介绍

下面是笔者打通一周目时见过的所有道具，不知后面是否还有新的出现，总之，先列出这些。

金币



可以在全员阵亡后复活用，一次2000，但每关只能复活一次；此外就是培养NFC模型精灵时会用上。

黄色结晶



收集10个后屏幕左下方会出现点击PAD屏幕的提示，此时就可以使用触摸炸弹了。

红色扭蛋



打倒敌方精灵后一定几率掉落，可以得到该精灵。不过可保留精灵的总数有限，到达上限后会自动从数值最低的开始替换，所以如果得到特别喜欢的精灵一定不要忘记给它标上桃心。

金色扭蛋



同上，得到的精灵似乎会比较强。

紫色扭蛋



等同于精灵球，取得后按任意攻击键投出，捕获精灵；对中、大BOSS级的精灵要打至极少血才能捕获。

宝石扭蛋



打倒珍稀精灵后都有一定几率掉落。

绿色发条



取得后会巨大化，攻防大幅上升。

礼物盒



取得后随机得到一种强化能力。

蓝色糖果



回复一定范围内同伴HP。

绿色糖果



回复全部同伴HP。

钱袋



一次获得大量金币，不过是从队友身上抢的，争夺过关评分用的。

捕兽夹



由小磁怪带来，埋在场地上后不论敌我，踩到就会被夹住一会。

喇叭



将所有同伴召回身边，不论死活。

吸尘器



将当前场地上的所有道具吸过来。

聚光灯



极少，取得后身上出现灯光特效，似乎会使敌方攻击频率下降。

时钟



极少，能暂时停住获得时在场的敌方精灵的行动。

一周目流程

最新款的口袋妖怪扭蛋玩具发售在即，口袋妖怪专卖店门前热闹非凡，工作人员正在将一箱箱的扭蛋倒进扭蛋机里。突然一个充满怨念的黑色扭蛋滚到了工作人员脚下，将他绊了一跤，箱中的扭蛋飞散了一地，其中四个掉进了路边的小河里被冲到了很远的地方。这四个扭蛋里装的就是大家熟悉的藤叶蛇、暖暖猪、小球獭还有皮卡丘。当四个小家伙从扭蛋中爬出来后，被眼前的陌生景象给吓了一跳，但它们很快就达成了共识，为了能和喜爱自己的人们见面，不管多困难都一定要回到



口袋妖怪专卖店去！于是一场小小的大冒险就这样展开了。

和前作的关卡结构一样，本作也是区域下有关卡，而关卡下又有各个小关，本作共有五大区域、18关，无论大小关卡都会有BOSS守关。要注意的是，本作所有的区域和关卡都是有先后顺序的，完成了前面的关卡或区域才会开启新的，这也是以下攻略中标注序列号的原因。

一、闪闪发光游乐场（キラキラ游园地）

皮卡丘它们首先来到了闪闪发光游乐场，在这里遇到了吊灯鬼，便邀请其同行。可是吊灯鬼却说自己更愿意待在这好玩的游乐场，不打算回去……正当皮卡丘它们和吊灯鬼争执的时候，凯路迪欧出来主持正义了，它让大家和平共处，否则就要驱除皮卡丘一行。没办法，只能与凯路迪欧战斗，而吊灯鬼却趁机溜走了。一番激战后皮卡丘一行打败了凯路迪欧并将它装回扭蛋后，凯路迪欧终于回忆起自己身为玩具的使命，便加入成为伙伴，和大家一起去追回吊灯鬼以及散落在这个游乐场里的精灵们。



水畔作战（みずべてバトル）

纯粹的练手关，随便打就可以了，BOSS是凯路迪欧，胜出后凯路迪欧成为同伴。

火焰之舞（ほのおのダンス）

很多火系精灵，上一关加入的凯路迪欧正好可以上场发发威，BOSS是喷火龙，第一场大BOSS战，好好熟悉一下吧。



No.1 梦之门（ドリームゲート）

进入后会看到本关分为两个小关，以后的每一关也都是这样的，所有小关都完成后才能前往下一关。旁边的数字是指本关精灵的强度，准备与其差不多强度的精灵上场会比较有利。



No.2 丛林地带（ジャングルエリア）

丛林地带的草系精灵是少不了的——不过这个看标题猜内容的文字游戏只在第一小关有效，另外，这关里也可以熟悉下使用触摸炸弹了。



藤王蛇丛林（ジャローダ·ジャングル）

以草系精灵为主的关卡，BOSS藤王蛇攻击力较高，使用上一关取得的火系精灵会比较轻松。

危险火箭（きけんなロケット）

电系精灵为主的关卡，BOSS是电狮王，上一关如果取得了藤王蛇会比较轻松，但要注意哥达鸭的超能系技能。

冲击？触摸！（ポンチに？タッチ！）

登场精灵种类比较杂的一关，其中甲壳龙群最为厉害，BOSS血翼飞龙也相当强大——如同本关的关卡名字，派出手上最强的精灵的同时，也注意使用触摸炸弹哦。



No.3 冒险区域（アドベンチャ-エリア）

虽说本关最终战斗的面对由巨树龟和一众大范围部下，但真正震撼的还是要数古拉顿，作为游戏的第一个一级神兽，好好领略下“《大乱斗》系列”的神兽战吧！



美味糖果（れたあめきだ さい）

虽然BOSS是跳跳棉，其实这关的草系精灵并不多，而且真正要注意的是云翅龙，但总的来说并不难。

来接龙吧（しりとりしもしょう）

精灵种类很杂的一关，难点自然是作为BOSS登场的古拉顿了，要保证队里有一两只克制古拉顿，其他尽量选强的就行了。

吸取啊（すいとるぞ）

本关精灵的攻击范围较大，没有相克属性的强力精灵的话要注意游击，反倒是BOSS巨树龟相对要容易些。



No.4 奇妙区域（ワンダ-エリア）

这一关首先就是要玩家熟悉绿色发条巨大化下的战斗，和《新·超级马里奥兄弟》里的巨大化马里奥一样，虽说游戏里出现次数有限，但碾压的爽快感是无法抗拒的！最后，就将迎来和乐不思蜀的吊灯鬼的决战了，你，准备好了吗？



大！巨大！巨人！（ボッグ！グレ—ト！ジャイアント！！）

比克提尼守关的关卡，正如关卡名字，本关的重点是变大！小磁怪们会有很高几率送来绿色发条，选最强的精灵去变成大怪兽碾压全场就行了。

口袋妖怪大量出现（ポケモンたいりょう发生！！）

霸空祖鸟首关的关卡，本关的敌人非常多，但实力都不强，建议选攻击范围大的精灵出战。

怪物游乐场（オバケ游园地）

吊灯鬼首关的关卡，亦是奇妙区域、闪闪发光游乐场的最终战。本关的鬼系精灵十分狠毒，攻击范围大数量也多，千万小心不要被围攻，而触摸炸弹的使用也因此重要起来，留到万分危急时拿来救命吧，否则会后悔的。



二、蓝天公园（あなぞら公园）

通过了游乐场，皮卡丘它们来到了蓝天公园，在这里它们遇到了一只伤心的雪拉比。经过了解得知，这是一只被丢弃的雪拉比。“和主人邂逅又能怎么样呢？被玩腻以后还不是一样要被丢掉吗？”雪拉比留下这样的话后飞走了。皮卡丘它们坚信不是的所有的人都是这样的，为了解开雪拉比的心结，它们决定追上雪拉比，把它也带回到专卖店里去。

No.5 水之丘（水のおか）

水之丘下有三个小关。其中有玛娜菲，还有伊布一家。另外在本关卡的最后一战中，我们可以初次体验到什么叫“陷阱”……



虹色公园（にじ色の公园）

除了BOSS玛娜菲，本关中伊布家族也会全体登场（当然不包括《X·Y》的），喜欢的朋友可以在此多刷一些。

烫烫烫！火焰之床！（アッチッチ！！ほのおのゆか）

烈焰鼠做BOSS的关卡，火系精灵的戏份自然不会少，但本关电系精灵也不少，可不要只带水系精灵进去哦。另外，地上的铁网踩上去会扣血。

鲤鱼的圈套（こいのワナ）



看关卡资料的话会发现BOSS是鲤鱼王，但进去后会发现，本关出现的精灵不仅有鲤鱼王，还有暴鲤龙！而且场地上的磁铁会不停地把你往扣血的地形上吸，总之是非常险恶，一定要注意。

No.6 连爆广场（れんばく广场）

连爆广场下有三个关卡，其中包括了守旗战和即时战，很有挑战性，来试炼下自己和游戏中玩偶们的羁绊吧！



池塘之碗（お池にどんぶりこ）

包括BOSS角金鱼在内都没什么难度的一关，真正诱人的是本关可以收到会冷冻光线和破坏光线的乘龙，十分好用。

口袋妖怪集会（ポケモン集会）

喵喵做BOSS的一关，本关是流程的第一场守旗战，注意保护好旗帜不要被打掉即可，其他没什么难度。

报时豆鸠（时をつげるマメパト）

关卡名中包含了本关的两大特色——1.即时战；2.豆鸠做BOSS。在该关卡的战斗中，我们要在时间到达前把BOSS干掉。敌方以冰系精灵为主，让强劲的火系和电系上场吧！



No.7 花之花园（フラワ-ガ-デン）

第二个区域的最后一大关了，这里有不少向正统原作及动画致敬的部分，玩的时候好好感受下哦。



月之山的节日（月の山のお祭り）

皮皮做BOSS的关卡，月之山、节日、皮皮，大家是不是想到了月见山？嗯，除了皮皮，还有很多夜晚出没的精灵，鬼系、飞行系、超能系、虫系都有，注意搭配队伍吧。

花园的看门者（花园の门番）

三目蜂做BOSS的关卡。登场敌人以虫系为主，也混着些鬼系精灵的关卡，其中的大角蜈蚣和轮蜈蚣的群攻击力如同前作一样相当高，要当心。

时之尽头的花园（时のはての花园）

向2001剧场版致敬的一关，除了一群草系精灵登场，还有一只水君，当然也有BOSS雪拉比。要注意的是，踩到草地会让行动变慢。过关后雪拉比自动加入。



三、交通博物馆（交通はくぶつかん）

通过了蓝天公园，雪拉比也和众多精灵在中途加入，回家的队伍更加壮大了，接下来皮卡丘一行来到了车站，看到这里的精灵们似乎正在准备着什么很秘密的行动。而此次行动的组织者雷库萨对此倒也不打算多隐瞒什么，它告诉主角们：这些精灵打算搭乘列车远走高飞。这对玩具来说实在太乱来也太危险了，皮卡丘它们觉得不能坐视不理，一定要阻止它们才行！

No.8 全景模型室（パノレマもけい室）

这一关的小关中出现了大炮，此外也有紧张的守旗战，最后则要面对复合齿轮和它那一众坚硬的随从们。



好！发射！（はっしゃオ–ライ！！）

就像标题中所表现的那样，本关的场地上会出现大炮，利用大炮能让战斗轻松不少。除了大炮，毒斗蛙做老大的本关还有踩上去会扣血的紫色地带。登场精灵以毒系和草系精灵为主，一定概率还会出现雷吉洛克。

尖峰时刻（ラッシュアワ–）

莎娜多做BOSS守关的守旗战，几门碍事的炮要优先打掉，另外要注意，战斗到中盘时敌人会从左边出来，因此不能离开旗子太远。

工作齿轮（はたらくはぐるま）

本关的BOSS就是复合齿轮了，登场的精灵也以钢系精灵为主，但由于也有岩石系的敌人登场，所以队伍里最好还是带一只水系精灵。



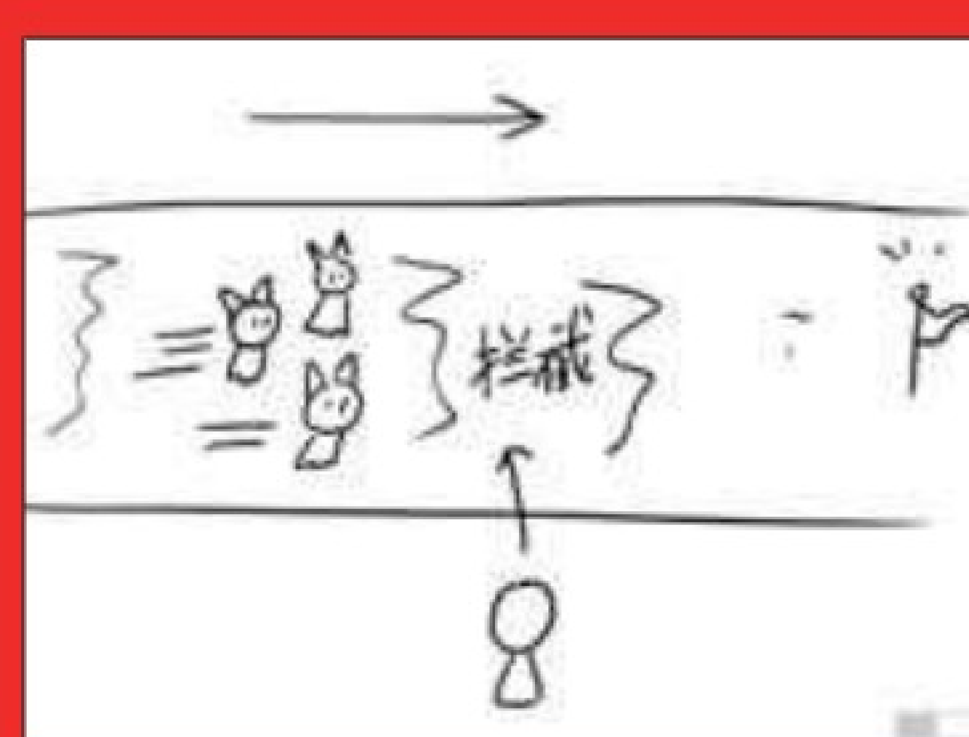
No.9 机车餐厅（きかんしゃレストラン）

机车餐厅下的小关卡有个非常刺激的流沙带守旗战，最后一小关则能把人炸得没有半点脾气——如果单从小关的名字来解读，就会发现这过程和某起爆炸案有些情节上的相似……



短跑比赛（ダッシュレ–ス！）

小火鸡做BOSS的守旗战，场地中间有一道流沙带，敌方精灵们在沙带上奔向右边的旗子，当出现精灵后立刻打倒它们，否则被它们把旗子的HP打空就失败了。



▶画画是宇宙世G同学最擅长的，三笔两笔勾出的规则示意图，又萌又清晰。

奖金！奖金！（ボ−ナス！ボ−ナス！）



安侬做BOSS的纯奖励关，尽快打破那些铁罐收集里面的球。

炸弹！炸弹！咚锵！（ボム！ボム！ドカ−ン）





雷电球做BOSS的关卡的特点是满场都是自爆，没找到诀窍的话，这关跟地狱没两样。一上场要立刻跳进大炮里，射到场地最右边，从后面把那些射出雷电球的炮台打掉。打完还不能掉以轻心，场上还有大量的雷电球要处理，最后还有一个不及时打死就炸死全场的顽皮弹——祝诸君好运吧。

No.10 交通工具展馆（乗り物ギャラリ−）

相比其他关卡，交通工具展馆下的小关比较多，而从本关开始，难度也都开始大幅提升了，如果觉得挑战吃力的话，就多收集培养新的强力精灵吧。



流星（星が落ちてくる）

三颜龙做BOSS的关卡，难度也开始急剧升高，敌人是强劲的龙系精灵，还有个大刺球在场上乱滚，战斗时要非常小心，惟一值得庆幸的是那刺球对敌人也会造成伤害。

燕尾列车（にょろっこ列车）

美丽龙做BOSS的关卡，登场敌人的属性复杂，水、电、草、岩、钢系都有，且数量众多，攻关要点是注意搭配队伍，以及合理地使用场地左右的烟火筒来召唤支援精灵。

被小电鱼麻痹（しびれるシビシラス）

小电鱼做BOSS的守旗战，本关的敌人虽然不强，但大都会放麻痹技能而且数量众多，及时打掉它们出来的火箭及使用触摸炸弹是过关的关键。

流沙沙漠（流されサバク）

辛波拉做BOSS的关卡，本关场地上下是毒，左右是火，要时刻注意别让自己或队友踩上去。敌人以飞行系和超能系居多，还有草系的猎牙草，所以带几只冰系精灵是不错的选择。



www.doolad.com

No.11 驾驶体验室（运转たいけん室）

这一关的第二小关会出现冰面地形，打滑什么的肯定需要适应了，关键是经过这一战，我们也要挑战天空的王者——雷库萨了！



轰鸣！电磁马达（うなれ！でんじモーター）

UFO磁怪守关，登场精灵自然也都是以电系为主，整体上难度不大，不过场上的磁铁有点影响行动。

路滑注意（かっそう路とうけつ注意）

雪巨人做BOSS的关卡，以冰系和水系精灵为主，带上火系和电系精灵就行了。需要注意的是，非冰系精灵走在冰面上会打滑。

天空的王者（天空の王者）



天龙雷库萨做BOSS带领众飞行系强者登场的一关，这些飞行系精灵的攻击力都相当高，而且水都兄妹也在这里哦。

四、神秘森林（しんぴの森）

在皮卡丘和伙伴们的努力下，车站的精灵们终于都成为了同伴，大家继续前进，便来到了神秘森林，林中传出了优美的歌声——是梅萝爱塔！看样子是个好说话的精灵，无疑，返回专卖店的似乎又将多一个同伴！可是梅萝爱塔并不想回去，比起成为别人手中的玩具，它更愿意自由自在地歌唱。梅萝爱塔的歌迷精灵们也纷纷站出来拥护它，果然还是只能战斗了……

12.绿之广场（緑の广场）



看标题同样是以草系和虫系精灵为主，实际上，中间可夹杂着一个非常热闹的大乱斗关卡呢……

森林的春夏秋冬（森のはるなつあきふゆ）

芽角鹿做BOSS的关卡，给人以春意盎然的感觉，带上火系精灵进去烧就行了，同时也带一只电系精灵对付混在里面的蚊香王。

大混战（バイトロイセル）

典型的大乱斗式关卡，敌人各种属性都有，虽说BOSS是快龙，而在打快龙前还要先和三神鸟交手，让手上各系的最强精灵上场吧！

密林捉迷藏（深绿のかくれんぼ）

树蜥蜴做BOSS的一关，出现的精灵全是身上带绿色的，不过里面也有变色龙和胡说树这样的非草系精灵，因此除了针对草系的精灵，建议也带只格斗系的。



13.神秘之湖（しんぴの湖）

这一关出现了保护任务，不过敌人属性单一因此没什么太难的，倒是猴子集体出动的大战，实在有种莫名的喜感。



森林的守卫（森のまいでを守れ）

保护皮丘的一关，敌人是清一色的恶系，BOSS是佐罗亚克——不用说，格斗系的猛男们上吧！

歌唱大会（うたをうたをおう）

本关登场的敌人都是会使用声音类技能的精灵，像鹦鹉青蛙蟋蟀什么的，BOSS是巨大的胖丁。不过整体上都不算强，注意一下胖丁的催眠歌就行了。

双重发射器（ドブルランチャー）

这关给人的感觉就是到了花果山了，1～5代的猢狲猴子全部登场，而且属性平均，BOSS则是孙大圣豪火猴。场上有大炮给你轰猴子用，别浪费啦。

种下一棵树（ここに木をうえよう）

叠翅鲨龙做BOSS的关卡，登场精灵以地面系为主，并有草系混杂其中，所以这一关是最适合冰系精灵大显身手的。



14.森林的音乐艺术（森のおんがくどう）

梅萝爱塔部分的最后一关，在开始梅萝爱塔的音乐会之前，先会和一大群巨人们过招，相当有压力的一战呢。



对决！巨大口袋妖怪！（对决！！きょだいポケモン）

巨大的雷吉基加斯做BOSS的关卡，登场精灵种类很少，只有鬼重甲和柱子哥们，但个个皮糙肉厚，且属性平均，最要命的是这还是限时战，所以就派上各系的最强精灵上场吧！

舞台的大扫除（ステ-ジの大そうじ）

废袋怪做老大的毒关，满地都是毒沼，敌人也全都是毒系，但本关真正的BOSS其实并不是废袋怪，而是米卡尔鬼……

闪亮的音乐会（おおされぎのコンサ-）

音乐仙子梅萝爱塔做BOSS的关卡，登场的敌人虽然主要是格斗、超能和普通这三个系，但数量非常惊人，因此本关的难度绝对可以排在前几名。场地右边有烟火筒，可以稍微减轻一点难度。



虽然战胜了梅萝爱塔，但梅萝爱塔并没有放弃自己的梦想，自然也就无法成为同伴，但其坚定的信念，却使皮卡丘它们更加坚定了自己要返回专卖店的决心！

五、口袋妖怪专卖店（ポケモンショップ）

历经千辛万苦，皮卡丘和伙伴们终于回到了专卖店。此时已是深夜，店里一片静悄悄的。可皮卡丘它们还没来得及欢呼，黑色丘雷姆出现了！原来它就是一切的幕后主谋，因为怕自己的人气被新发售的皮卡丘它们抢走，而想方设法将它们赶走。现在皮卡丘它们既然自己又回来了，那黑丘雷姆就算动用武力也要在此捍卫自己的地位。赌上了双方的信念和梦想，最终决战的号角终于吹响……

15.入口（エントランス）

回到专卖店后，在入口便和店里的精灵们战斗了起来，这一关又来了大BOSS，还有三个二级神兽横在前面，难度越来越高了哦。



宿命的对决！（宿命の对决！）

本关中的精灵都是原作中的那些互为宿敌的角色，属性平均。而BOSS虽然看着是由库西，但实际上这是又是一个挂羊头卖狗肉的关卡——真正的BOSS是威力熊。

丝网大混战（かなあみバトルロイセル）

巨甲龙做BOSS领衔诸强者的限时战，登场精灵属性平均，而在巨甲龙前面还有三圣兽要打，所以还是派出各系中的最强的精灵上场吧。



秘密地下室（ヒミツの地下室）



盖亚岩担纲大BOSS的守旗战，登场的主要敌人都和盖亚岩一样，是一大群看起来就很硬的化石精灵，需要派出攻击范围和攻击力都强的精灵才好对付。

16.模型收藏（フィギュアコレクション）

模型收藏关卡有4个小关，这4个小关的难度都相当高，其中不乏和迪亚路卡间进行的高难度守旗战！



浮躁连击（うってうってうちまくれ）

本关精灵属性平均，BOSS达摩狒狒血多攻高，就连身边的达摩娃娃的HP也不少，用大炮没法再向以前那样轻松秒杀。抓紧收集触摸炸弹吧，这是一场硬仗。

非常！决断！战斗！（めっちゃ！ごっさゃ！バトル！！）

迪亚路卡坐镇本关担任BOSS的守旗战，也是本作最难的一场守旗战，敌人全是钢系，且数量众多，后面还会有大刺球来添乱。派出最强的火系精灵和支援精灵们，一起死守阵地吧！

给皮丘指路（ピチュ-たちの道あんない）

保护皮丘升级版，敌人全都是长得坏坏的精灵，超能系和鬼系居多，虽说有保护重任在身，但跟上一关比起来可以说是完全没难度了。

正义之剑（つるぎは セイギのために）

和前作一样，自称正义、以试炼为目的挑战主角的科巴鲁昂，依旧是我方前进的最大绊脚石。这场科巴鲁昂担任BOSS的关卡也不例外，堪称本作最难关卡之一，敌人多且属性平均，一定要抓紧时间把不断出强大精灵的火箭先打掉，否则等它们越出越多，就真的回天乏力了。



17.秘密仓库（ヒミツそうこ）

比起前一关，秘密仓库的难度其实还算可以，但要注意各种糟糕的地形。



冰上的格斗家们
（冰上のかくとう家たち）

卢卡里奥作为BOSS带领各格斗系精灵出战，战斗的难度不高，但是非冰系在冰面上走路会打滑。

卵石之敌（てきはうちがれにあり）

大剑海獭但任BOSS的守旗关，旗子的数量很多。敌人除了电鬼其他全是水系，所以难度并不高。

重崩绳索（タイトロープをれたれ）

炎武猪做BOSS的关卡，地形十分恶心，两边的流沙会不断把你往火上送，敌人大多是火系，特别要注意的是火系中还有忍兽，其反击的威力非常惊人。



18.打不开的门（开かずのとびら）

本关没有其他小关，直接打最终BOSS，和各路一级神兽展开最终的大战！



回到该来的地方（归すべき场所）

敌人属性平均，且莱希拉姆、泽克罗姆、丘雷姆、白丘雷姆、黑丘雷姆几大BOSS接连登场，就算有一只电脑控制的凯路迪欧助阵，也绝不是一场轻松的战斗，做好心理准备，和手上最强的精灵一起迎接最后的战斗吧！



“我输了，败者必须离开，人气商品的位置是你们的了……”掰下来的黑丘雷姆留下了这样的话打算离开，被主角们叫住了：“等等，黑丘雷姆，我们都是玩具，没有谁必须离开，让我们和平共处吧！”“真的吗？这样的我，真的可以吗……”

不知不觉，天已经亮了，工作人员打开了店门：“哎？这些精灵怎么会散落在这里？”大家都被装进了扭蛋。虽然黑黑的什么也看不见，但皮卡丘听到了扭蛋机转动的声音，然后扭蛋被打开、大家一起迫不及待的跳了出来，当然也包括黑色丘雷姆，迎接它们的是新主人的笑脸和一个温暖的新家……就这样，围绕黑丘雷姆的一个嫉妒之心而引发的一众精灵们的回家之旅结束了，看完结局动画的制作人员名单后再次进入游戏，会出现隐藏关卡，玩具精灵们的冒险也还远远没有结束，更多的消息，请期待我们有关本作的后续研究和补完计划吧！



《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.10

文/koflover 编/乌冬

近期官方公布了超梦的觉醒形态造型，虽然猛一看感觉很雷，但看习惯了也许就好了。再说经典PM多出一个新形态绝对是好事，希望超梦这个觉醒形态别像凯路迪欧那样只是换一个技能，而是能力方面有实实在在的改变。另外还有个传言就是《口袋妖怪X·Y》要新增一个名为"妖精"的属性，但笔者个人认为这个可能性非常低。

双打战术思路分析（中）

上次我们分析了一些双打中用到的攻击技能和特性，这次我们来谈谈双打中具有特殊价值的PM吧。许多在单打中非常好用的PM，到了双打中未必那么好用；反过来，一些在单打中没什么特色的PM，到了双打中就能真正发挥出自己潜力。比如在单打中比较强势的快乐蛋，在双打中反而不会好用，因为对方的特攻手完全可以无视我方的快乐蛋，转而去攻击我方另一只PM。而对方场上两只PM如果是"物攻手+特攻手"的组合，快乐蛋也很难有发挥的机会。

接下来我们会分析一些在双打中比较有特点的PM，而且更侧重挑选那些在单打中比较冷门的PM，毕竟单打中的热门PM大家应该都比较熟悉了。另外在分析PM的时候，我们还会顺带谈到双打中一些经常用到的核心技能。之所以将技能分析和PM分析放在一起，目的是为了让读者朋友通过PM的实例来更好的了解这些技能的用法和应对之策。

No.003 妙蛙花



妙蛙花在单打对战中就是超级大热门PM，按说大家已经对它再熟悉不过了，不需要去专门介绍。不过它在双打中却拥有完全不同的特色战术，所以我们还是就这一点来谈谈吧。

妙蛙花作为主角PM能学到硬化植物和草之誓言这种专属特攻技能，硬化植物的性能并没有什么特别之处，但草之誓言就完全不一样了。我们知道三色誓言是可以两两构成组合技的，而且后使用誓言的主角PM会紧随先使用誓言的PM来行动，这对于那些速度慢的PM来说是非常有利的，相当于白赚到一个您先请的效果。如果由妙蛙花先手使用草之誓言的话，那么

发动叶绿素特性的妙蛙花就可以把自己的速度优势带给队友，也就是炎武猪这只PM。为什么要选择炎武猪呢？一是因为炎武猪本身的速度很慢，可以充分利用到这个速度优势；二是因为炎武猪的火之誓言与草之誓言所构成的组合技是火属性，可以享受到晴天的天气加成。

另外，妙蛙花在晴天下使用生长可以获得很高的特攻加成，所以如果由它后手使用誓言，可以打出更可观的伤害输出。这时候先手PM要选择加速特性的火鸡斗士或是携带专爱围巾的豪火猴，同时妙蛙花要舍弃叶绿素特性而是选择发芽，这样做的目的显然是要保证妙蛙花的速度比火鸡斗士或豪火猴慢。由妙蛙花所使出的组合技仍然是能够享受晴天加成的火属性，并且因为组合技必定计算属性加成的缘故，妙蛙花此时相当于拥有一个火属性的“本系特攻技能”。

最后说一下火之誓言+草之誓言的附加效果，在4回合内，对方场上除火系之外的PM会每回合损失1/8最大HP，即便对方新交换上场的PM也会受到这个持续伤害。这也就是说对方场上的两只PM累计受到1/2最大HP的伤害，效果还是不错的。

No.009 水箭龟

水箭龟在单打中并不是很起眼，但在双打中还是相当好用的PM。首先水箭龟的两防还算不错，这是双打中盾牌PM的必备基本素质，因为不像快乐蛋那样容易被对方寻找突破口。其次，水箭龟能够学会蒙住眼睛这招双打神技，这招可以用来封锁拉迪奥斯这类高攻高速的PM，将场上的局势逆转。比如说我方的血翼飞龙和水箭龟对上对方的拉迪奥斯和闪电鸟，如果水箭龟没有使用蒙住眼睛去封锁拉迪奥斯的话，那结果就是血翼飞龙被拉迪奥斯先秒杀，而闪电鸟也可以用十万伏特将水箭龟重创，我方将处于全面被动。相反，如果水箭龟用蒙住眼睛封住了拉迪奥斯，那么血翼飞龙就有机会把拉迪奥斯先秒掉，而对方剩下的1只闪电鸟无论攻击血翼飞龙还是水箭龟，都扭转不了场上的劣势。

水箭龟自身也有一定的攻击能力，它可以遗传到喷水这招强力的敌全体攻击技能，配合雨天效果可以打出相当高的伤害。不过水箭龟的速度不快，要想先手喷水的话，还需要借助您先请或神秘空间的帮助才行，在很多情况下其实不如直接用冲浪来的方便。另外，水箭龟也能使用水之誓言，不过由于它的特攻偏低且速度较慢，不能算是水之誓言的最佳使用者，这里我们就不再去多分析了。

蒙住眼睛

从水箭龟这个例子中我们可以看出蒙住眼睛的厉害之处，事实上这个技能在双打中的使用率是相当高的。进攻一方可以用蒙住眼睛去封锁对方的高速PM，而防守一方也同样可以用跟我来、愤怒之粉、先制防御这些技能去化解蒙住眼睛的威胁，但要注意的是这几个技能的优先度都是+3，实际效果还要取决于双方的速度。防守一方其实还有个保守点的对策，就是在对方会蒙住眼睛的PM上场的第一回合，让己方两只PM都使用保护或见切，等到下回合的话对方就不能再用蒙住眼睛进行封锁了。

而精神力这个在单打中形同虚设的特性，到了双打中其实还是挺管用的。如果使用蒙住眼睛的一方把精神力特性给忽略掉的话，那么就会把蒙住眼睛的封锁效果给浪费掉。

No.035 皮皮

携带进化辉石的皮皮在单打中就可以

做很多事情，而在双打中，它的最大存在意义就是同伴守护这个特性，能够使己方另一只PM所受到的伤害降低1/4。而皮皮自己的防御能力也不用担心，因为它的两防被进化辉石大大增强，而且自己也有相当不错的回复技能和强化防御的技能，即便被对手集火攻击也不是很容易被打死。

虽然皮皮的攻击能力几乎可以忽略不计，但它却能许多好用的辅助技能。像隐石沙砾、治愈之铃、打落这些单打中经常用到的技能我们就不再多说了，重点来谈谈双打专用技能。首先就是跟我来这个用来保护队友的技能，它可以替队友挡住单体攻击技能。在能学会跟我来这招的PM中，携带进化辉石的皮皮拥有最高的耐久，而且皮皮如果事先使用过变小或宇宙能量的话，对手的单体攻击很难对它造成实质性伤害。不过皮皮自身的速度非常慢，在使用跟我来的时候是无法替队友挡住蒙住眼睛，这一点必须要注意。

皮皮的另外一招双打杀手锏就是帮手，虽然皮皮在能学这招的PM中并没有太多独特之处，但帮手在双打中可是相当好用。另外，像是重力场、反射盾、光之壁这些技能在双打中也有不错的效果。

帮手

帮手可以使队友的攻击技能增加50%的伤害（在三打中帮手的效果可以叠加，使中间的PM得到125%的伤害加成），一般都是由那些攻击能力较弱的PM去使用的。由于帮手的优先度为+5，所以使用者的速度快慢都完全不会影响到技能的效果。

在一般情况下，帮手最好都是用来提升队友的敌全体攻击技能或全场攻击技能，因为它们所造成的总伤害会比较高，要注意的是小心全场攻击技能的误伤问题。而帮手用来加强单体攻击也不是不行，尤其是对方PM处于一次正常的单体攻击打不死，有帮手加成后就可以秒杀的状态下，很容易造成对手的伤害计算失误。帮手最好是用来加强那些高速PM的攻击技能，甚至是先制攻击技能。举个例子来说，我方两只PM处于残血状态，其中猛犸猪虽然有冰飞石，却不足以将叠翅陆鲨先手秒掉，结果可能就是我方两只PM都会被对方叠翅陆鲨的一记地震统统秒杀，而对方的叠翅陆鲨只是被重创。但如果有帮手的话，猛犸猪的冰飞石就有很大可能将叠翅陆鲨秒掉，而且这次帮手很可能是对方所意料不到的。

能学会帮手的PM数量极多，这也使得对方很难事先预料。拥有帮手的PM也不要轻易把这招暴露出来，留在关键场合打对方一个措手不及才是最值得的。

No.038 九尾

作为晴天队中的天气手，九尾在双打中的重要性当然毋庸置疑，毕竟晴天战术在双打中的威力可能要比单打还要出色。不过九尾的配招倒是和单打没多少区别，因为它也学不到什么双打的专用技能。这里对它就不再做过多介绍了。

No.045 霸王花

霸王花在单打中是不折不扣的大冷门，但到了双打中却是截然不同的情况，因为霸王花可以学会不少好用的双打技能。首先便是您先请这招，它可以使队友的行动次序在自己之后，即便队友使用的是优先度为负数的技能也没关系，只要使用者的速度足够快，速度慢的队友也可以先手行动了。虽然霸王花的速度很慢，但在晴天天气中可以靠叶绿素特性来翻倍速

度，这时候就可以基本保证自己和队友先手行动了。说起晴天和您先请，想必很多玩家都想到了喷火这一招，在霸王花的帮助下，晴天先手喷火的杀伤力的确非常可观。

霸王花的另一个双打技能就是胃液。该技能的作用主要是用来消除掉队友的有害特性，即懒惰和慢启动这两个特性。虽然霸王花还能学会烦恼种子，但它只能对慢启动有效，却无法改变懒惰这个特性。除此之外霸王花还能学会眩晕之舞这个全场混乱技能，搭配队友的我行我素或千鸟足特性时也是不错的。

美丽花与霸王花的能力特点基本相同，而且它的治愈之心特性在双打中也非常有用。不过，如果美丽花选择了治疗之心特性那就没有了叶绿素特性的速度加成，也就意味着要放弃您先请这个优秀的双打技能了。

您先请

您先请表面来看是帮助低速PM来获得先手优势的技能，与神秘空间和顺风的效果类似，但因为它对负优先度的技能也有效，某些效果是神秘空间和顺风所替代不了的。不过在这些负优先度的技能中，吼叫、吹飞、龙尾和巴投这四招虽然先手时会比较厉害，但也没厉害到让队友花一回合行动的地步。所以最值得利用您先请的负优先度技能，就要数气合拳了。

气合拳在当回合开始时会出现一个蓄力动作，但这实际只是一个提示信息而已，您先请的效果是作用于优先度-3的那次攻击动作。也就是说只要使用您先请的PM能够先手行动的话，那么队友的气合拳也必然能够先手。在能学会气合拳的PM中，物攻最高的要属双柱力王了。它本身就是慢速PM，而且铁拳和根性这两个特性都可以大大增强气合拳的威力。

其实您先请并不是非要搭配气合拳这种负优先度技能才行，一切需要先手使用的技能，无论是攻击技能还是辅助技能，在正确的场合下都是可以搭配您先请的。具体有哪些技能可以搭配，这里就不再一一介绍了，留给读者朋友们自己思考吧。

No.065 胡地

胡地是少数几只能学会防御分享的PM，在单打中这个技能不是很容易派上用场，因为对手不大可能把快乐蛋这种防御高但攻击能力差的PM送到胡地面前给它加防御，但在双打中胡地只要在队友身上使用防御分享就够了。由于防御分享不会对进化辉石的加成部分有效，所以最适合给胡地提供防御力的当然还是壶壶龟了。使用过防御分享后，胡地的物防轻松超过300，特防甚至可以逼近400（100级的时候），而且胡地又有魔法防御特性和自我再生，完全是一个高攻击而且又打不动耗不死的超级坦克。虽然壶壶龟也能学会防御分享，但它的速度毕竟比较慢，如果由它来分享防御的话，胡地在当回合要么保护，要么被对手打的很惨，所以相比起来还是由胡地来用防御分享会更合算一些。壶壶龟虽然被分走了大量防御力，但只要交换下场就能立刻复原，所以也不会有多大的损失。

由于防御分享和自我再生占去了胡地的两个技能栏，所以胡地的攻击能力会受到一定的影响。如果剩下两个技能选择“冥想+精神干扰”的话，虽然很容易一路强化到满级特攻的状态，但遇到恶系PM时就无计可施了。胡地的其他特攻技能也

都有各自的无效属性，并不适合去替代精神干扰。如果剩下两个技能选的是两攻击技能的话，那伤害输出能力会略有不足。

No.113 吉利蛋



与快乐蛋相比，吉利蛋由于能携带进化辉石的关系，物防缺点并不是特别明显，所以在双打中要比快乐蛋更好用一些。另外，吉利蛋也非常适合与壶壶龟这样的PM来分享防御，当壶壶龟对吉利蛋使用防御分享后，吉利蛋的物防可以轻松超过350，而特防则轻松突破500大关（100级并计算进化辉石的加成效果），而且吉利蛋的HP本身就高的吓人，再有这么夸张的防御力，一般攻击打上去完全是不疼不痒。

不过吉利蛋除了地球投外就再无攻击能力可言，而且地球投和治疗之心特性也不能共存，怎样利用这样一只超级肉盾也是个问题。帮手、重力场、治愈之铃、隐石沙砾这些技能都是值得考虑的，另外吉利蛋最好也带一招睡觉，因为它不能靠剩饭缓缓回血，而且在中毒和烧伤的时候也可以用睡觉来化解。

之前我们在谈到怒之穴特性的时候也提到过携带幸运拳套的吉利蛋，它可以利用往复拍打这招来打出毫无伤害的会心一击，从而触发队友的怒之穴特性。但这样的吉利蛋就需要放弃进化辉石，在壶壶龟没能为它分享防御的时候，物防弱点还是很明显的。

防御分享

防御分享是个非常有趣的技能，虽然能学会这招的PM不多，但它的用处还是挺广泛的。像壶壶龟、鬼棺亡灵这些两防比较高的PM，可以把自己的防御分享出去来造福队友，比如上面提到的胡地和吉利蛋，以及皮皮这种能学跟我来/愤怒之粉的PM，都很需要防御分享的帮助。而胡地、奥贝姆、疾风虫这些两防不高的PM，则需要从高防队友中“吸收”一些防御能力，从而使自己变得更加耐打。不过最适合被吸收防御力的PM依然是本身就能学会防御分享的壶壶龟，像雷吉阿伊斯、合金蛇这种偏重于某项防御的PM，在与队友分享防御后也会也会把防御漏洞暴露出去。

需要说明的是防御分享只会将双方PM能力面板的数值相加后平分，而进化辉石、宇宙力量这些加成，也只加成PM的能力面板部分，也就是说既不参与相加后平分的过程，也不会作用于相加后平分的最终数值。

No.114 蔓藤怪

蔓藤怪的最大优势就在于回复能力强，因为它可以靠分担痛苦、再生力特性和寄生种子这三个不同途径来获得回复HP，而且可以通过进化辉石来提高两防，使自身HP更具有“质量”。这个优势在双打中当然也很重要，尤其是蔓藤怪还能学会愤怒之粉，在替队友承受伤害的时候也能尽快把HP补回来。另外，莽撞、勒住、催眠粉、打落这些技能在双打中也是很有用的。

蔓藤怪这个肉盾除了用愤怒之粉来保

护队友外，还可以用“生长+力量交换”这个Combo为队友提供攻击方面的支持。生长在晴天天气下可以一次提升两级物攻和特攻，利用力量交换把这个强化效果转移给高攻击的队友当然是很划算的。不过生长和再生力特性毕竟有些矛盾，而且这个Combo也会占用蔓藤怪的两个技能栏位，不建议在一般场合下使用。

No.122 吸盘魔偶



吸盘魔偶可以学到许多实用的双打技能，这使得它很容易融入各种不同风格的双打队伍，同时也不容易使队友迅速判断出它所携带的技能。由于吸盘魔偶能用的双打技能实在太多了，这里我们只挑有代表性的技能来介绍。

首先，吸盘魔偶可以同时学会先制防御和广域防御，前者能够化解以蒙住眼睛为代表的先制攻击技能，后者则无视所有敌全体攻击技能和全场攻击技能，这两个技能在双打中都极其重要，除了吸盘魔偶之外，也只有大师鼬能同时学会这两招。作为超能系PM，吸盘魔偶也能学会神秘空间，这又是一个双打中常用的核心技能，它的威力相信大家都非常清楚。

另外，吸盘魔偶还能学会帮手、蒙住眼睛和特性交换，前两个技能这里就不再多分析了，而特性交换的价值则体现在吸盘魔偶自身的技术师特性上。由于能学特性交换的技术师特性PM只有吸盘魔偶一个，所以在这个战术上吸盘魔偶是绝对无法被替代的。将技术师特性交换给懒猴王是个不错的主意，懒猴王虽然没有电光石火，但乱抓和索要也算是能把技术师特性的优势发挥出来。考虑到懒猴王的特攻和速度也不错，所以由它来率先使用“轮唱”也是个有趣的战术。技术师特性也可以考虑换给猛犸猪、双柱力王这些拥有先制攻击的PM，这样的话它们也有一手高威力的先制攻击技能，就不用铁甲螳螂和蘑菇斗士亲自出马了。

先制防御

在先制攻击非常流行的大环境下，先制防御就显得极其重要了，当然这个技能在单打中完全比不过保护和见切，只有在双打中才能发挥出作用。先制防御可以化解除了佯攻以外的先制攻击技能，不过像抢夺、帮手、跟我来这类高优先度的变化类技能并不包括在内，而且对通过恶作剧之心特性来实现的先制攻击也无效（也就是说先制防御不能防住“恶作剧之心+梦话+巴投”这套组合）。

由于蒙住眼睛和先制防御都是+3的优先度，所以如果使用先制防御的PM速度不够快的话，就无法防住蒙住眼睛了。另外，佯攻不但能够无视先制防御，而且也会取消掉先制防御的效果，也就是说能够让队友的先制攻击成功命中。所以，如果我方打算用铁甲螳螂、蘑菇斗士这类靠先制攻击吃饭的PM的话，让另一个PM带上佯攻来破解对方的先制防御，会是个不错的思路。

由于篇幅所限，这次的PM分析先到此为止，在剩余的篇幅中我们来探讨一下三色誓言这个双打战术。在之前的系列文

章中笔者曾经介绍过三色誓言以及组合技的效果，在这里要重点分析的则是三色誓言在双打中的实际应用。

首先我们要了解三色誓言的组合规律，也就是“水+火=水，火+草=火，草+水=草”，并且组合技是必定带有属性加成的。如果要追求伤害的话，水系和火系的组合技是我们的目标，因为它们不但可以享受到天气加成，而且允许PM在非主场天气下作战，即水系主角在晴天下使用火系攻击，火系主角在晴天下使用水系攻击。而草系组合技也是有一定实用性的，虽然它没有天气加成，但4回合内使对方全体速度降到1/4的追加效果在三种组合技中是最厉害的，这基本可以确保我方在接下来的4回合内完全掌握先手权，先手行动的优势想必大家都再明白不过了。况且在没有天气的情况下，草系组合技最多也就是在属性相克方面稍稍吃点亏，在威力方面并没有劣势。

然后我们要了解使用三色誓言的PM的能力要求。由之前妙蛙花的实例中我们可以了解到，先手使用誓言的PM要有很高的速度，从而使组合技可以先手使出，有必要的话可以携带专爱围巾，另外先手PM的特攻高低倒是完全无所谓，因为组合技的威力只和后手PM的特攻有关；后手PM的速度虽然不是越慢越好，但也绝不能比先手PM的速度快，另外后手PM可以考虑带专爱眼镜来保证特攻技能的威力，而组合技的属性与它的属性能保持一致是最好的。虽然组合技必定带有属性加成，但如果组合技的属性和后手PM的属性一致，就可以享受到后手PM的特性加成，也就是发芽、猛火和激流这三个濒危时提升伤害的特性。

最后我们来看看实战中可用的PM组合吧，写在加号前面的PM表示作为先手PM。

妙蛙花+任意火主角=火系组合技



如之前PM分析所言，妙蛙花需要利用叶绿素特性来提速，从而承担起先手PM的职责，而且它无需借助专爱围巾的帮助。另外后手火系主角的选择其实也是有讲究的。

如果火系主角使用的是喷火龙，那么它的特性可以换成太阳力量，配合专爱眼镜的话可以打出比较高的伤害。选豪火猴的话则是因为它能学会强化特攻的奸计，若能配合猛火特性的话伤害比喷火龙还要高出不少，而且即便豪火猴离开了妙蛙花的帮助，自己的独立作战能力也不会差到哪里去。选炎武王的理由则是看在它速度慢耐久高，能充分享受到组合技的先手优势。而爆风鼠和火鸡斗士倒是没什么特点。

森林蜥蜴+钢帝企鹅=草系组合技

森林蜥蜴可以通过九死一生特性来获得巨大的速度优势，之所以选森林蜥蜴而不是妙蛙花，是因为草系的组合技并不会从晴天天气中得到加成，所以没必要去事先营造一个晴天环境。

后手PM之所以选择钢帝企鹅，是因为它的特攻在水系PM中是最高的，而且

它高防低速的能力特点也比较符合后手PM的能力要求。在这里值得一提的是大力鳄的振奋特性，组合技的效果并不会发动振奋特性，况且如果真的把组合技效果转化为伤害加成的话，其实还是比较吃亏的。



豪火猴/火鸡斗士+妙蛙花/藤王蛇=火系组合技

豪火猴和火鸡斗士代表着火系主角PM的顶尖速度水平，携带专爱围巾的豪火猴用起来比较方便，而火鸡斗士则需要时间发动加速特性才能获得足够的速度优势，但也便于进行其他的后续战术。

后手的草系PM则只有妙蛙花和藤王蛇这两个人选。选妙蛙花是因为它的基础特攻比较高，而且可以在晴天天气下利用生长来大幅度提升特攻，使组合技的威力得到极大的提升。不过妙蛙花在这里不能用叶绿素特性，也不能携带专爱眼镜。选藤王蛇则是看中它“性格乖僻特性+绿叶风暴”的组合，能够一边攻击一边强化，而且不需要晴天天气，比妙蛙花用起来方便。藤王蛇这时候也不能携带专爱眼镜或专爱围巾。

豪火猴/火鸡斗士+钢帝企鹅=水系组合技

选豪火猴和火鸡斗士作为先手PM的理由就不再重复了，而后手的水系主角依然只有钢帝企鹅可选。虽然PM的组合看上去有些单调，但它的衍生战术倒还算丰富。首先这个水系组合技可以利用到雨天的天气加成，不过说实话水系组合技也只是威力150的单体攻击技能，从伤害输出角度来说并不算特别理想，还不如两只PM分别用水系攻击来打。



水系组合技的优势主要在于追加效果，在4回合内可以使己方攻击技能的追加几率翻倍。这样的话豪火猴或者火鸡斗士可以留在场上不断使用岩崩，虽然非岩系PM所使用的岩崩威力有限，60%几率打出害怕效果也足够对方喝一壶了。相比起把特性换成天之恩惠后再使用岩崩的战术，其实还是利用水系组合技要更有效率一些。而钢帝企鹅的任务则是留在场上不断用开水，争取把烧伤效果打出来。

由于水系主角缺少速度快的PM，所以暂时还没有以水系主角作为先手PM的组合套路，这是件比较可惜的事情。不过《口袋妖怪 X·Y》要不了多久就到来了，希望新一代水系主角是一个速度比较快的PM，这样就可以弥补这部分战术空白了。

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（3）

文／月神兔兔 编／乌冬

由于在有实用价值的未进化精灵中，第一世代所占的比重是最多的，以至于这个专题进行到了第三辑，还没有把第一世代给讲完。这主要是因为第一世代中有许多最终进化形态或不进化的精灵，在之后的版本中都有了进化形态，这些精灵在最初的时候其实都是被设计成完全有实力上对战场的，而如今获得了进化辉石之后，实力自然也就成倍上升。比如这辑介绍的飞天螳螂、电击兽和鸭嘴火龙，本身就都是种族值较高的精灵。

本文以《口袋妖怪 黑2・白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析（除吉利蛋单元的部分神兽战内容外）。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

蔓藤怪 （モンジャラ/Tangela）

编号：114 分类：藤条口袋妖怪 身高：1.0m 重：35.0kg

被许多蠕动着的藤条包围看不清它的真面目，蓝色的藤条一生都在生长。



能力方面

种族值

HP	65	物攻	55	物防	115
特攻	100	特防	40	速度	60

各项能力极限值

HP	334	物攻	229	物防	361
特攻	328	特防	196	速度	240

属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、毒、虫、火、冰
效果一般：普通、格斗、岩石、鬼、钢、超能、龙、恶
效果减半：地面、水、草、电

特性

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：晴天下速度翻倍。

绿叶防御（リーフガード/LeafGuard）：晴天下不会陷入异常状态。

梦特性

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：交换下场时回复1/3血量。

升级技能一览

1:扎根（ねをはる/Ingrain）
1:缠绕（からみつく/Constrict）
4:催眠粉（ねむりごな/SleepPowder）
7:蔓藤鞭（つるのムチ/VineWhip）
10:吸取（すいとる/Absorb）
14:毒粉（どくのこな/PoisonPowder）
17:勒住（しめつける/Bind）
20:生长（せいちょう/Growth）
23:百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）
27:打落（はたきおとす/KnockOff）
30:麻痹粉（しびれごな/StunSpore）
33:自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
36:亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
40:原始力量（げんしのちから/AncientPower）
43:打倒（たたきつける/Slam）
46:挠痒（くすぐる/Tickle）
49:榨取（しぼりとるWringOut）
53:猛力鞭挞（パワーウィップ/PowerWhip）

可以习得的技能机器

6	10	11	15	17	21
22	27	32	33	36	42
44	45	46	48	53	68
70	75	77	86	87	90
94	H1				

遗传技能一览

挣扎（じたばた/Flail）
NO.413花虫→NO.46派拉斯→NO.114蔓藤怪
念力（ねんりき/Confusion）
NO.102蛋蛋→NO.114蔓藤怪
百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）
NO.114蔓藤怪→NO.114蔓藤怪
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.235图图犬→NO.273橡实果→NO.114蔓藤怪
寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
NO.1妙蛙种子→NO.114蔓藤怪
自然力量（しぜんのちから/NaturePower）
NO.270荷叶蛙→NO.114蔓藤怪
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
NO.191向日种子→NO.114蔓藤怪
绿叶风暴（リーフストーム/LeafStorm）
NO.103椰蛋树→NO.114蔓藤怪
力量交换（パワースワップ/PowerSwap）
NO.235图图犬→NO.273橡实果→NO.114蔓藤怪
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
NO.114蔓藤怪→NO.114蔓藤怪
愤怒之粉（いかりのこな/RagePowder）
NO.46派拉斯→NO.114蔓藤怪
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.114蔓藤怪→NO.114蔓藤怪

定点教学一览

勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
打落（はたきおとす/KnockOff）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）

烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）

通过其他途径习得的技能

原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
《心金·灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）
《心金·灵银》技能机器09
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金·灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
朝阳（あさのひざし/Morning Sun）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化

生蛋分组为植物+植物。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

蔓藤怪装进化辉石之后的耐久比最终进化的巨藤怪略高，但算上道具之差其实也差不了多少，由于防高血少，所以寄生种子的效果更好一些，这些方面都与本专题最初介绍的妙蛙草类似。而它的优势则在于特攻种族值仅比巨藤怪低10，速度种族值反而还比巨藤怪高10，所以整体实力也一点都不比巨藤怪逊色。由于特攻不低，使它的亿万吸取效果理想，再加上还有一招优势技能分担痛苦，等于一共拥有了三招能利用防高血少特点的主力技能。而且它与巨藤怪的血防差距相当大，使这三招技能的优势尤为明显。尤其是装进化辉石后的极限物防能达到541之高，作为物防盾非常好用。

推荐用法

单打

再生力联防型

寄生种子/分担痛苦/莽撞/亿万吸取/替身/反射盾/打落/守护/其他特攻技能

利用强大的物防配合再生力特性的联防打法。主力技能寄生种子和分担痛苦都具有回血功效，再加上再生力特性，似乎完全没必要动用光合作用。利用强大的物防联防物攻精灵上场，然后先用寄生种子再用分担痛苦，对方不换人的情况下挡下两招物攻技能基本没问题，分担痛苦后血量被平分，回合结束后寄生种子的效果发动，使我方血量高于对方，加上强大的物防便能占得绝对的优势。而对方首回合换特攻精灵的情况下，只要能挡住一次攻击，那么第二回合后手使用分担痛苦依然成立，回合结束后发动首回合使用的寄生种子效果，第三回合再换人联防发动再生力特性，于是血量基本就回满了，而对方将消耗过半。这样的联防打法很容易在自己几乎没有消耗的情况下白赚对方血量，使部分物攻精灵对它束手无策。

还有一招莽撞也是非常好用的进攻手段，原理与寄生种子+分担痛苦组合差不多，也是联防物攻精灵后先用寄生种

子再用莽撞，能大幅削减对方血量，随后再发动几回合寄生种子，对方就倒下了。而蔓藤怪自己在一次寄生种子效果发动后换下去，发动再生力特性，基本就能回复到半血以上，之后再在其他物攻精灵面前上场时仍然能继续用莽撞威胁对方，甚至还能用分担痛苦进一步把血量补回来。

其他选择技能中，替身能配合分担痛苦和莽撞来调节血量，守护则能配合寄生种子的效果。主攻技能建议用能发挥高防低血量特点的亿万吸取，还有适合联防战的辅助技能反射盾和打落也列入备选范围。

努力值加法有很多，注重物防能力可用极限物防满血，注重吸血能力也可把努力值全都分给两防，注重亿万吸取的威力则可加满特攻和物防。总之根据自己的喜好和需要，看着办吧。

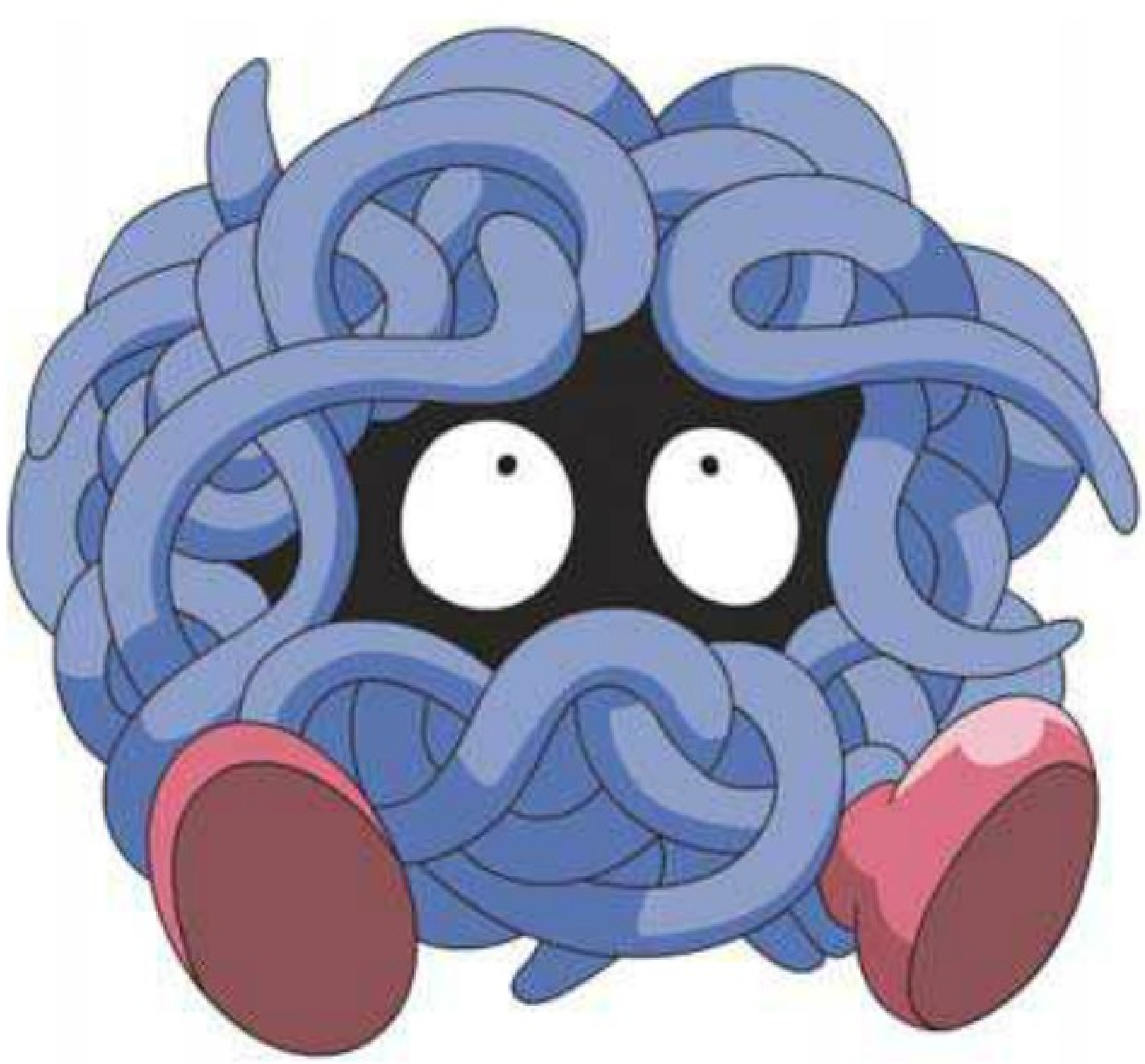
叶绿素消耗型

催眠粉/寄生种子/光合作用/超级健忘/亿万吸取/守护/替身/晴空万里

在永晴天气下，利用叶绿素特性的高速消耗打法。虽然把努力值分一部分给速度多少会影响到耐久，但催眠粉、光合作用、超级健忘、替身等技能都变成先手之后，其实是更进一步提升了消耗能力。这种同时利用速度和耐久的打法更能体现蔓藤怪的优势，因为它的速度种族值比进化后的巨藤怪略高，加满速度努力值无性格修正在晴天下就能达到438，而巨藤怪在晴天下有性格修正的极限速度也只能达到436，需要超过一些特定的提速精灵时肯定是蔓藤怪更容易调整速度。即使不需要那么高的速度，而只把晴天下的速度控制到刚好超过394大关，那么也是蔓藤怪能节约更多的努力值去补耐久，耐久优势将会更加明显。

具体打法主要以作为晴天队的物防盾联防物攻精灵上场之后，先手催眠粉骚扰，再用寄生种子消耗为主。晴天下的光合作用效果增强，使它在物攻精灵面前更难被攻陷，遇到高特攻精灵则及时换下去。由于防守和骚扰能力强但决定力不强，所以比较适合灵活机动的联防打法，能成为晴天队的联防主力。

另外还有一种变招是把努力值加成极限特防，在奈何不了自己的物攻精灵面前上场，骗对方换特攻精灵，而自己却用超级健忘强化，随后第二回合在对手出招之前还能利用速度优势先手再强化一次（也可选择先催眠再强化），于是特防变成了原来的3倍，能达到882的极限值，即使是克制它的高特攻精灵也很难将它攻陷。而且就算不加物防努力值，物防能力仍然很高，一般的物攻精灵还是很难将其攻陷。但作为赖在场上消耗的打法，它的决定力不强，不容易攻陷对方是一个很大的问题。

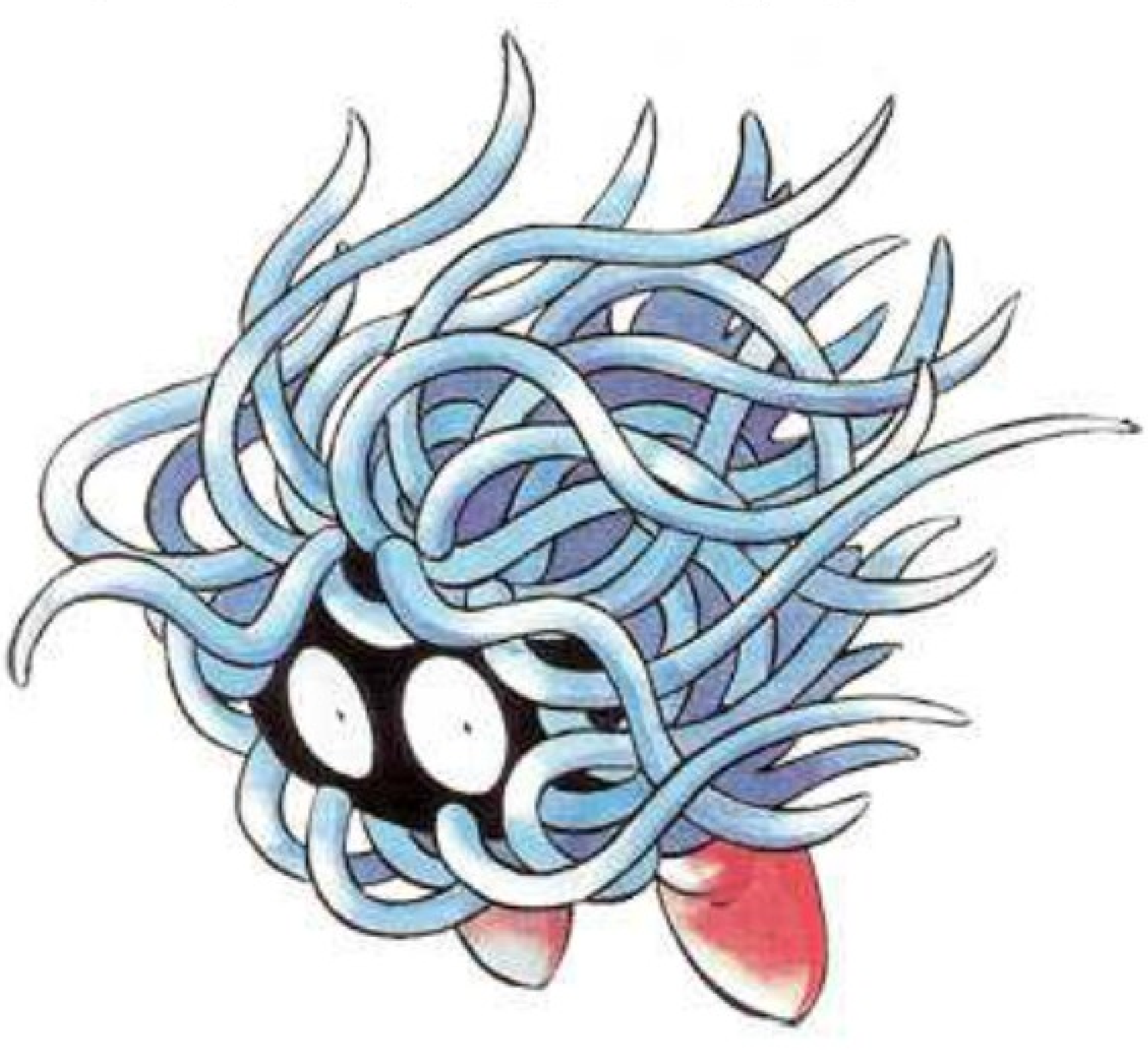


叶绿素速攻型

亿万吸取/（绿叶风暴+力量交换）+淤泥爆弹/榨取/觉醒力量/原始力量/晴空万里/催眠粉

利用永晴天气和叶绿素特性提升速度，并且以进攻为主的打法。假设把努力值加成极限特攻满速度，那么晴天下能达到438速度，328特攻。而巨藤怪的极限速度也只能达到436，特攻无性格修正最多只有319，两项都低于蔓藤怪，再加上蔓藤怪还能通过性格修正把速度调得更高，所以重视速度，需要超越部分提速精灵的情况下是蔓藤怪略占优势。不过通常巨藤怪只需把速度努力值加满，无需性格修正就能在晴天下过394大关，一般情况下基本够用，由于极限特攻高于蔓藤怪，而且还能用物攻型，所以重视火力的情况下还是巨藤怪占优。

主攻技能可在攻防一体的亿万吸取和大威力的绿叶风暴中选择，用绿叶风暴可配合力量交换把降低的特攻换给对方。不过相比之下还是亿万吸取更能发挥蔓藤怪防高血少的特点。补充打击面的技能可在淤泥爆弹、榨取、觉醒力量、原始力量这几招中选择，由于草系技能盲点太多，所以要想补完打击面是不可能的。实在打不动的精灵可用催眠粉骚扰。



轮转

攻辅兼备型

亿万吸取/（绿叶风暴+力量交换）/光合作用/晴空万里/反射盾/寄生种子/催眠粉/打落/烦恼种子

轮转中再生力特性能让换人联防调整队形的代价降得很低，但毕竟轮转本来就更方便回血消耗，所以再生力的优势不如单打中明显。选择叶绿素特性则能配合晴天队，并与火系精灵形成联防，这样火、冰、虫三个弱点便能得到较好的牵制。光合作用在晴天下拥有很强的回血能力，强大的耐久使它在轮转中也能成为晴天队联防的主力。努力值建议加极限特攻满特防，这样两防能力都不差，不会被轻易击倒，而且还具有一定的进攻火力，可在亿万吸取和绿叶风暴中选一招主攻。攻防一体的亿万吸取更适合轮转，而绿叶风暴+力量交换组合不仅能把降低的特攻换给对方，运气好的话甚至还可能把对方强化好的特攻换到自己身上，或者即使只是顺便解除对方强化的物攻也不错。剩下的技能格可选择反射盾、寄生种子等一些常规的辅助技能，或者备一招晴空万里盖天气。烦恼种子能在解除对方强大特性的同时使对方无法用睡眠回血，能在两只消耗队伍对拼时取得优势。

生长强化型

生长+光合作用+亿万吸取+淤泥爆弹/扎根/超级健忘

在晴天队中用生长强化特攻，争取撕开对手的防线。主攻技能用攻防一体的亿万吸取，能利用到它防高血少的优

势，再加上光合作用高效回血，三角联防做得好的情况下很难被攻陷。最后一招可用淤泥爆弹作为第二属性攻击技能备用，或者用扎根防止被吹吼龙尾巴投赶下场，也可再用超级健忘弥补特防的不足。

扎根超级健忘型

扎根+超级健忘+寄生种子/亿万吸取/光合作用/催眠粉

用超级健忘强化特防，并且再用扎根防止被赶下场，加上物防能力本来就强，很容易立于不败之地。不过剩下的两个技能格既要考虑回血又要考虑进攻或骚扰，实在是不够用，很难做出有决定力的表现。

莽撞型

莽撞+光合作用+替身+亿万吸取/其他辅助技能

用莽撞强行攻破对手联防堡垒的打法。看准自己血量不多的时机后手莽撞，强行将对手的血量降到只剩一击就能击倒的程度，然后争取让队友解决。至于蔓藤怪自己，只要之后找个机会让队友使用晴空万里，或换上晴天特性的精灵，随后它就能先手用光合作用把血补回来。利用这样一个时间差完成莽撞强攻，并保住自己不被击倒。为了方便调节血量，最好再装一招替身，先后手替身把自己的血量降到够低，再让队友放晴，随后在替身的保护下先手莽撞，效果也是一样的。不过轮转中说不准对方会用哪只精灵来打，所以调节血量存在较大的偶然性。



多元对战

叶绿素速攻型

亿万吸取/绿叶风暴/力量交换/莽撞/分担痛苦/催眠粉/晴空万里/烦恼种子/反射盾/其他特攻技能

在永晴天气下利用叶绿素特性与队友一起速攻的打法，除了常规的攻击技能以外，还有莽撞和分担痛苦在自己血少的情况下也都能对对方构成很大的威胁。由于这两招都必须快过队友才能完成合击，所以速度占优的蔓藤怪比进化后的巨藤怪拥有更广的配合面。此外它还能用先手催眠粉骚扰，先手力量交换防对方强化等一些强大的辅助手段，这些与特攻无关的技能也都比巨藤怪更有优势，可尽量多选一些这样的技能，并且把速度加到极限以体现它的特点。而特攻技能只要在亿万吸取和绿叶风暴中选一招基本就够用了。

愤怒之粉型

愤怒之粉+莽撞/分担痛苦/催眠粉/?

在所有会愤怒之粉和跟我来的精灵中，进化辉石蔓藤怪的综合耐久是首屈一指的。因此是愤怒之粉（跟我来）掩护法的最佳人选之一。一般情况下努力值可加极限特防满血，把综合耐久调整到最大，这样不管遇到物攻还是特攻精

灵都能对付。不过掩护一些高耐久队友释放场地技能时，也可将它的努力值加成极限物防满血，并将队友的努力值加成极限特防满血，这样遇到物攻精灵时用愤怒之粉的效果会更好，而遇到特攻精灵时则可以不用。

它用愤怒之粉掩护法的另一项优势还在于拥有莽撞和分担痛苦，在用愤怒之粉顶住一回合攻击使自己血量所剩不多后，还能用这两招对对方构成很大的威胁，尤其是用于晴天队利用叶绿素特性提速而获得先手优势之后，这两招的威胁会变得更大。为此甚至可以牺牲一点耐久多补一些速度努力值。莽撞可配合队友的范围攻击技能，在愤怒之粉掩护队友强化后帮队友对付进攻盲点。分担痛苦则适合与单体攻击技能一起合击清敌，顺便回复自己的血量，回血后甚至还能再用愤怒之粉掩护，然后继续分担痛苦，反复使用。莽撞和分担痛苦可同时装备见机使用。此外晴天下的先手催眠粉也是不错的掩护技能。

海刺龙（シ-ドラ/Seadra）

编号：117 分类：龙形口袋妖怪 身高：1.2m 重：25.0kg



它用毒刺保卫自己，它的鳍与骨都是珍贵的汉方药材。

进化流程

NO.116墨海马（タッツ–/Horsea）
↓LV32
NO.117海刺龙（シ–ドラ/Seadra）

能力方面

种族值					
HP	55	物攻	65	物防	95
特攻	95	特防	45	速度	85

各项能力极限值					
HP	314	物攻	251	物防	317
特攻	317	特防	207	速度	295

属性为水，受到的攻击效果如下

效果2倍：草、电

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、超能、龙、恶

效果减半：钢、火、水、冰

特性

毒针（どくのトゲ/PoisonPoint）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入中毒状态。

狙击手（スナイパ–/Sniper）：命中要害时使对手承受3倍的伤害。

梦特性

湿气（しめりけ/Damp）：使场上的双方都无法使用自爆和大爆炸，同时使诱爆特性失去效果。

升级技能一览

1:泡泡（あわ/Bubble）
1:烟幕（えんまく/SmokeScreen）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1:水枪（みずでっぽう/WaterGun）
4:烟幕（えんまく/SmokeScreen）
8:瞪眼（にらみつける/Leer）
11:水枪（みずでっぽう/WaterGun）
14:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）

www.dooland.com

18:泡泡光线（バブルこうせん/BubbleBeam）
23:高速移动（こうそくいどう/Agility）
26:龙卷（たつまき/Twister）
30:潮水（しおみず/Brine）
40:高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
48:龙舞（りゅうのまい/DragonDance）
57:龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）

可以习得的技能机器

6	7	10	13	14	15
17	18	21	27	32	42
44	45	48	55	68	87
90	91	H3	H5	H6	

遗传技能一览

挣扎（じたばた/Flail）
NO.129鲤鱼王→NO.116墨海马
极光光线（オーロラビーム/AuroraBeam）
NO.223水枪鱼→NO.116墨海马
墨汁炮（オクタンほう/Octazooka）
NO.224桶章鱼→NO.116墨海马
束缚（かなしばり/Disable）
NO.54可达鸭→NO.116墨海马
飞跃（はねる/Splash）
NO.129鲤鱼王→NO.116墨海马
龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）
NO.130暴鲤龙→NO.116墨海马
龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
NO.371宝贝→NO.116墨海马
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
NO.223水枪鱼→NO.116墨海马
镰鼬（かまいたち/RazorWind）
NO.418叉尾鼬→NO.116墨海马
浊流（だくりゅう/MuddyWater）
NO.259沼跃鱼→NO.116墨海马
水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
NO.223水枪鱼→NO.116墨海马
净化之雾（クリアスモッグ/ClearSmog）
NO.109瓦斯弹→422水蛞蝓→NO.116墨海马
激鳞（げきりん/Outrage）
NO.147迷你龙→NO.116墨海马

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
飞跃（とびはねる/Bounce）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）

通过其他途径习得的技能

潜水（ダイビング/Dive）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学



秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》秘传技能05

生蛋分组为水一+龙形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

海刺龙的物防、特攻、速度三项能力都与进化后的刺龙王相等，血量种族值也只比刺龙王低20，因此装进化辉石后的物防能力会大幅超越刺龙王。但因其特防能力偏低，再加上属性和特性上的差距，所以整体实力还是不及刺龙王。不过也正因为属性和特性都与刺龙王有所不同，打法自然也完全不一样，因此拥有充分的讨论价值。

推荐用法

单打

毒针物防盾型

睡眠+（束缚/净化之雾）/乘浪/冷冻光线/梦话

海刺龙把努力值加成极限物防满血，物防能力堪比水君，是一块坚挺的物防盾。虽然特防能力差距明显，但它也拥有毒针特性的优势。由于物攻技能中的接触技能较多，所以毒针特性很适合物防盾精灵，从消耗能力上来说或许会比水君的特性更好用，因此单就对付物攻精灵而言，它的能力并不输给水君。而在毒针特性精灵中，它的物防能力位居第一，又是其中惟一的非毒系精灵，纯水属性的草电两个弱点都以特攻技能为主，使它非常适合做物防盾。而高物防、毒针特性、纯水属性这三大特点恰恰又都是它与刺龙王的区别所在，因此是刺龙王完全不可能做到的打法。

技能方面首先要装一招睡眠回血，以保证消耗能力。由于毒针特性的存在使它可以不用装剧毒消耗，节约下来的技能格和出手机会可用束缚来增强防守能力，封杀对方最有威胁的技能，并且对专爱系道具有绝杀的作用。或者用净化之雾担起防强化的重任也不错。特攻技能可用本系乘浪主攻，技能格允许的话最多再装一招冷冻光线补充打击面。由于道具不能装解异状果来配合睡眠，所以梦话也列入备选范围。

轮转

狙击手特攻型

蓄气+高压水泵+龙之波动/净化之雾/睡眠

轮转中很难针对物攻精灵联防，最多只能配合一些高特防精灵建立联防堡垒。论综合耐久的话，它与刺龙王相当，算上道具之差就略差一点了，由于属性和两防分布的不同，能搭配出与刺龙王完全不同的三角联防。特性选择毒针当然也可以，不过轮转中还是建议选



择狙击手特性，一旦命中要害，不仅能无视对方强化特防和光之壁的效果，还能使伤害变为正常情况下的三倍，具有秒敌威力。使用蓄气提升会心等级后，有希望强行突破对方的防守。特攻技能以威力最大的高压水泵主攻，还可再加一招打击面较广的龙之波动备用。用睡眠回血在轮转中可配合队医，解决了它不能装解异状果的遗憾。还有净化之雾防强化也是防守体系中的重要辅助技能。

多元对战

常规型

高压水泵/乘浪/潮水/浊流/水之波动+守护/暴风雪/冻结之风/觉醒力量/净化之雾

多元对战可利用守护先读防御特攻技能集中攻击的方法来发挥物防与特防差距较大的特点，可配合高特防精灵尽量使判断变得更容易一些，但肯定无法避免先读错误的可能。由于没有轻快特性，装专爱围巾又不划算，85的速度种族值显得很尴尬，无法与队友一起先手速攻。特性毒针在多元对战中并不好用，因为对方的接触攻击技能完全可以避开它不打，因此最多只能作为一个判断对方选择攻击对象的依据。狙击手特性发动的几率可遇而不可求。反倒是湿气特性阻止对方自爆战术的效果可能会比较好用，但第五代降低大爆炸威力之后，自爆战术的出镜率也急剧下降。



飞天螳螂

（ストライク/Scyther）

编号：123 分类：镰刀口袋妖怪 身高：1.5m 重：56.0kg

双手中锐利的镰刀越砍坚硬的物体就会变得越锋利。

能力方面

种族值

HP	70	物攻	110	物防	80
特攻	55	特防	80	速度	105

各项能力极限值

HP	344	物攻	350	物防	284
特攻	229	特防	284	速度	339

属性为虫+飞行，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩
效果2倍：飞行、火、电、冰
效果一般：普通、毒、鬼、钢、水、超能、龙、恶
效果减半：虫
效果1/4：格斗、草
无效果：地面

特性

虫族警告（むしのしらせ/Swarm）：血量1/3以下时使虫系技能的威力提升50%。

技术师（テクニシャン/Technician）：使威力低于60的技能威力提升50%，因技能特效而使威力超过60时无效，使用围攻时无效。

梦特性

不屈之心（ふくつのこころ/Steadfast）：陷入害怕状态时使速度提升一阶。

升级技能一览

1:真空波（しんくうは/VacuumWave）
1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
5:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
9:追击（おいうち/Pursuit）
13:刀背打（みねうち/FalseSwipe）
17:高速移动（こうそくいどう/Agility）
21:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）
25:连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
29:切裂（きりさく/Slash）
33:镰鼬（かまいたち/RazorWind）
37:影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）
41:十字钳（シザークロス/X-Scissor）
45:试刀（つじぎり/NightSlash）
49:双重攻击（ダブルアタック/DoubleHit）
53:气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）
57:剑舞（つるぎのまい/SwordsDance）
61:佯攻（フェイント/Feint）

可以习得的技能机器

6	10	11	15	16	17
18	20	21	27	31	32
40	42	44	45	46	48
54	68	75	76	81	87
89	90	94	H1		

遗传技能一览

反击（カウンター/Counter）
NO.214大力甲虫→NO.123飞天螳螂
接力棒（バトンタッチ/BatonPass）
NO.291忍者蝉→NO.123飞天螳螂
镰鼬（かまいたち/RazorWind）
NO.123飞天螳螂→NO.123飞天螳螂
起死回生（きしかいせい/Reversal）
NO.214大力甲虫→NO.123飞天螳螂
忍耐（こらえる/Endure）
NO.214大力甲虫→NO.123飞天螳螂
银色之风（ぎんいろのかぜ/SilverWind）
NO.12巴大蝴→NO.123飞天螳螂
虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）
NO.12巴大蝴→NO.123飞天螳螂
试刀（つじぎり/NightSlash）
NO.214大力甲虫→NO.123飞天螳螂
驱雾（きりばらい/Defog）
NO.123飞天螳螂《白金》秘传技能05→NO.123飞天螳螂
钢之翼（はがねのつばさ/SteelWing）
NO.123飞天螳螂《心金・灵银》技能机器47→NO.123飞天螳螂



定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
打落（はたきおとす/KnockOff）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
朝阳（あさのひざし/Morning Sun）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化



生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：6400

点评

飞天螳螂是惟一一只进化前后种族值总和相同的精灵，并且在所有未进化精灵中种族值总和排行第二。装上进化辉石后，数值上将远超进化后的铁甲螳螂。但由于属性弱点太多，又有岩石系的四倍大弱点，因此并不适合消耗性的打法。可充分发挥速度和物攻上的优势，做一只比较耐打的速攻精灵，是对它的正确定位。此外即使不装进化辉石，它也是只种族值较高的精灵，完全可以换其他道具变换战术，打法灵活，不会一登场就被对方看透。由于数值和属性上与铁甲螳螂的差别极大，因此完全可以把他们看成两只不同的精灵。被隐石沙砾克四倍的巨大劣势大幅降低了它的出镜率。分配努力值时注意要把它的血量调整成奇数，以避免中两次隐石沙砾就直接毙命。

推荐用法

单打

进化辉石速攻型

燕返+虫蛀/蜻蜓点水+电光石火/追击/瓦割/羽休

努力值加极限速度满物攻，利用技术师特性提升部分技能威力后的速攻打法，进化辉石使它成了一只耐久较强的速攻精灵，不会轻易被击倒。主攻技能可用本系的燕返和虫蛀，在特性技术师的影响下威力都提升到了90，并且燕返为必中，能对付沙隐术和雪隐特性以及

强化回避率的精灵，虫蛀则能蛀蚀对方的果实，不仅能破坏对方的战术，而且一旦蛀蚀到物攻果、速度果等有用的果实，还能为自己所用，强化自己的能力，都是不错的特效。电光石火同样也受特性恩惠而提升了威力，是不错的先制技能，在较强耐久的掩护下使它在许多速度更快的精灵面前并不落下风。追击能追杀一些被自己克制的精灵，同样也能利用特性提升威力，尤其是对既被虫系克又被恶系克的超能系精灵有很强的捕获作用。瓦割是对付钢系精灵的手段，但威力不大，效果一般，遇到钢系精灵时大可将它换下。羽休可配合较强的耐久和较高的速度高效回血，尤其是在对方必须用非本系的电系或冰系技能克它时效果出众，很容易把血量补回来，而且飞行系消失后并不会使它对地面系和格斗系技能感到头疼，等于是变相帮它减少了弱点。速度种族值105可以算是准高速精灵，超过了100族的速度激战区，尤其是能用燕返先手秒掉烈火蛾是一大亮点。需要注意的是，虽然耐久够强，但如果中了隐石沙砾使它血量减半的话就又变成纸耐久了，所以要尽量配合扫地精灵。



进化辉石强化接力型

接力棒+剑舞/高速移动+燕返/虫蛀/羽休

努力值全都分给速攻，剑舞后便具有秒敌威力，但无需控场，能打则打，打不过就接力给队友。或者剑舞后先与对方火拼，在快要牺牲之前接力给队友。这样的打法既能对对方构成威胁又不会轻易地浪费了强化效果。尤其是剑舞后的燕返对强化回避率的精灵有绝杀的作用。若用高速移动强化，则可把努力值加成极限物攻满血，这样不仅耐久能得到进一步的增强，而且高速移动后基本能保证先手接力，但自身决定力还是不如剑舞，如果仅仅只是以接力为目的，那么能接力速度的精灵大有人在，并不能体现它的特点。所以还是建议以剑舞增强自身实力为主，接力为辅。但也可以同时装上剑舞和高速移动两招见机使用，特别是在一些比自己快的高速精灵面前，反正都是要后手出招的，不如多用一招高速移动还赚一点。若换成羽休来配合，那么在一些最多只能用非本系电冰技能克它的中低速精灵面前甚至还能把血量补回来，完成多次剑舞。

此外若真的要完全以接力为主，那么也可考虑把努力值全都分给耐久，在进化辉石的保护下完全可能完成剑舞+高速移动两次强化，然后先手接力。不过要挡岩石系技能还是不够。由于在会

接力棒的精灵中它的耐久算是数一数二的，所以在长接力队中也会有较佳的表现，但遇到可能装有岩石系技能的精灵时，要赶紧接力给队友联防。

精神衣带型

反击+起死回生+蜻蜓点水/十字钳+试刀/电光石火/燕返

道具装精神衣带，把血量和耐久都降到极限低，故意让对方把自己打成一滴血的打法。可在物攻精灵面前出其不意，用反击将对方秒杀，被打成一滴血之后还能用超大威力的起死回生速攻。若无法用起死回生击倒对方，则可用发动虫族警告特性后的大威力蜻蜓点水一击脱离（威力157），保住最后一滴血，等待下次上场机会再次速攻。用得好的话，完全有可能拼掉对方两只精灵，甚至更多。

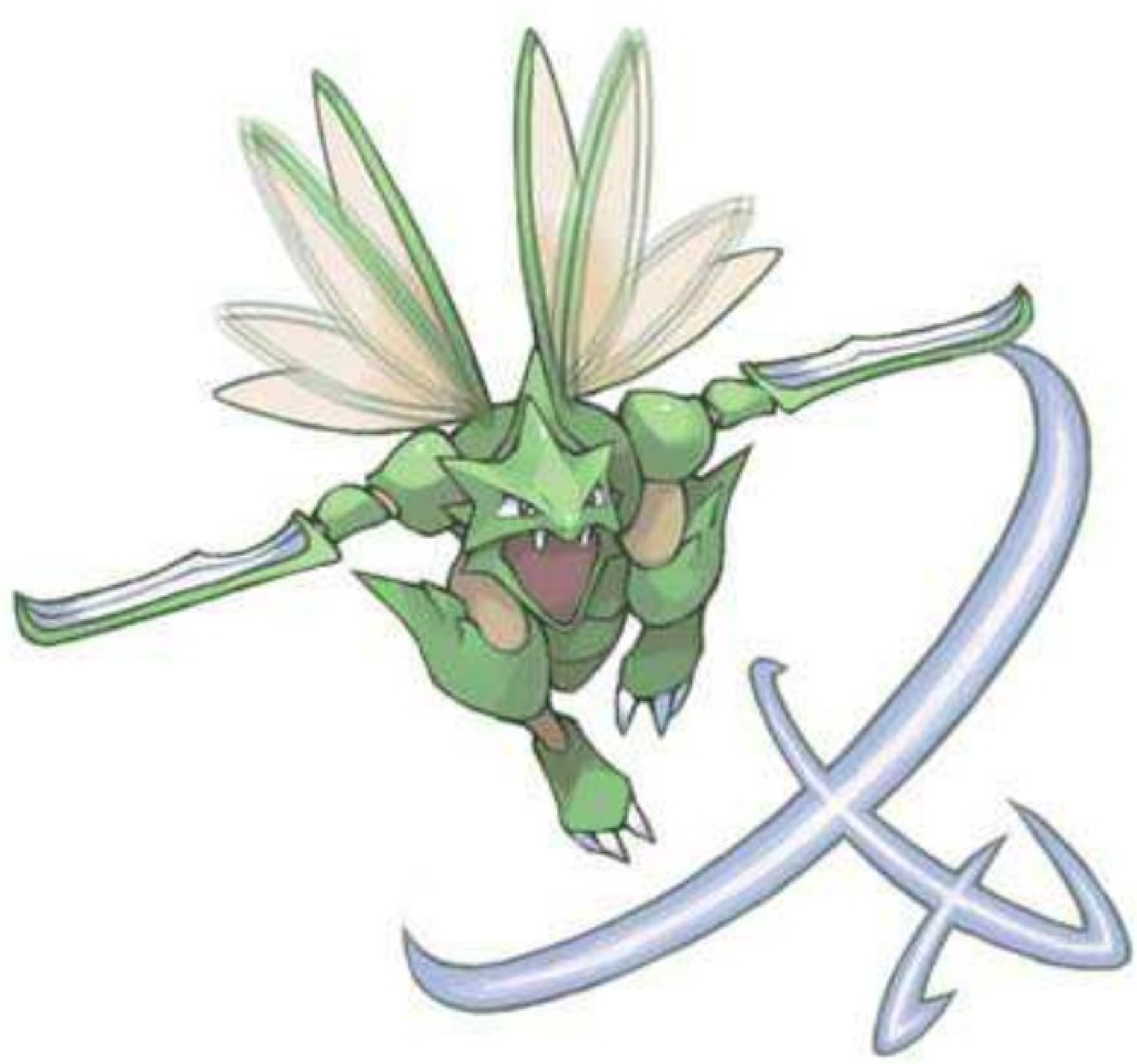
装精神衣带的好处还在于保证它不会被岩石系精灵秒掉，甚至还能用反击反推对方。而且由于它装进化辉石的打法也很厉害，所以战术不容易被对方看穿。反过来说，若偶尔使用精神衣带反击打法，那么当用回进化辉石打法后，也会使对方不敢轻易使用物攻岩石系技能。实战中如果中了隐石沙砾，那么精神衣带就会失效，使原定战术无法顺利实现。但也不用慌，可事先将血量调整为奇数，一旦上场时中了隐石沙砾就用先手蜻蜓点水把它换下去（或直接换下），这样当再次上场时，它就变成一滴血了。虽然无法再用反击，也不能再用蜻蜓点水迂回作战，但至少起死回生的最大威力还是能发动的。

最后一个技能格可装试刀对付格斗系与虫系的共同盲点鬼系，也可装先制技能电光石火或本系燕返备用。虫系技能除了蜻蜓点水以外还可以选择威力更大的十字钳，虫族警告特性发动后算上本系加成威力能达到180，接近起死回生。但一旦无法击倒对方就会被对方击倒，不如蜻蜓点水那么灵活机动。

专爱型

蜻蜓点水+虫蛀+燕返+电光石火

由于飞天螳螂的打法主要是以速攻为主，所以装专爱系道具也是不错的选择，等于又多了一种出其不意的手段。极限速度装专爱头巾，或者极限物攻装专爱围巾都可以。技术师特性使虫蛀和燕返两招本系技能都拥有不小的火力，还有一招蜻蜓点水能无视专爱系道具的副作用一击脱离，在先手的情况下能弥补耐久上的不足。最后再装一招同样受技术师特性影响的先制电光石火备用。四招技能各有各的分工，首回合能应对各种情况。



轮转

进化辉石攻辅兼备型

燕返/虫蛀/蜻蜓点水/羽休/光之壁/顺风/（驱雾/瓦割）

飞天螳螂既有速攻能力，又有较强的耐久，从数值上来说是挺适合轮转的，不过由于弱点太多，还是存在一定的危险，尽量与抗岩的精灵配合以牵制岩石系技能。主攻技能可在受技术师特性恩惠的燕返和虫蛀中选择，或者用蜻蜓点水便于及时调整队形。方便的回血技能羽休和造福全队的光之壁增强了它的防守能力。还能帮队友释放顺风场地，或用驱雾和瓦割破双墙。可根据组队情况在这些技能中选择需要的四招，使它既能速攻又能兼备辅助。

进化辉石剑舞型

剑舞+燕返/虫蛀+羽休/接力棒

用剑舞强化的强攻打法，建议用必中的燕返主攻，能无视对方强化的回避率。虫蛀可作为第二属性攻击技能备用。遇到消耗队伍时可用羽休回血，陪对方一起消耗，争取多用几次剑舞突破对方的防线。在自己快被击倒时还能用接力棒把强化效果交给队友。

专爱头巾型

蜻蜓点水+虫蛀+燕返+电光石火

装专爱头巾强攻的打法，借转位系统来缓解道具的副作用。配招与上文单打部分介绍的相同，就不再重复了。

多元对战

进化辉石速攻型

燕返/虫蛀/蜻蜓点水/电光石火/佯攻

飞天螳螂是准高速精灵，再加上拥有受技术师特性恩惠的先制技能电光石火和佯攻，使它足以作一些常规的速攻配合。

顺风型

顺风+蜻蜓点水/燕返/虫蛀/佯攻/起死回生

飞天螳螂释放顺风的优势在于同时拥有蜻蜓点水，能在使用顺风后再用蜻蜓点水赚个便宜主动离场，换上队友来利用顺风效果。在所有会顺风的精灵中，它的蜻蜓点水威力也仅次于进化后的铁甲螳螂。若装进化辉石，虽然能提高它的耐久，但因为有岩石系的四倍大弱点存在，所以还是很不稳定。要尽量用蒙住眼睛来掩护，封杀对方可能拥有岩石系技能的精灵，尤其是其中比它更快的。更建议的是装精神衣带配合蒙住眼睛的掩护，这样即使对方两只精灵都拥有岩石系技能也没问题。还能尽量把耐久降到极限低，使用顺风后若被对方打成了1滴血，便可用起死回生强攻了，特性用虫族警告的话还能提升蜻蜓点水的威力。

专爱围巾型

蜻蜓点水+虫蛀+燕返+电光石火

多元对战重视速度，所以专爱打法建议用围巾，争取与队友一起先手合击清敌。技能还是与单打中介绍的一样，请参考上文。



电击兽

（エレブ-/Electabuzz）

编号：125 分类：电击口袋妖怪 身高：1.1m 重：30kg

让电击兽储存闪电的能量以便随时使用的研究正在进行中。



进化流程

NO.239电力兽（エレキッド/Elekid）
↓LV30
NO.125电击兽（エレブ-/Electabuzz）

能力方面

种族值					
HP	65	物攻	83	物防	57
特攻	95	特防	85	速度	105

各项能力极限值					
HP	334	物攻	291	物防	234
特攻	317	特防	295	速度	339

属性为电，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面
效果一般：普通、格斗、毒、岩石、虫、鬼、火、水、草、超能、冰、龙、恶
效果减半：飞行、钢、电

特性

静电（せいでんき/Static）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入麻痹状态，排在队首时更容易遇到电系精灵。

梦特性

活跃（やるき/VitalSpirit）：不会陷入睡眠状态。

升级技能一览

1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1：电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
5：电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
8:过肩摔（けたぐり/LowKick）
12:流星（スピードスター/Swift）
15:电击波（でんげきは/ShockWave）
19:电磁波（でんじは/ThunderWave）
22:电能球（エレキボール/ElectroBall）
26:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
29：闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
36:放电（ほうでん/Discharge）
42:噪音（いやなおと/Screech）
49：十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）
55:闪电（かみなり/Thunder）

可以习得的技能机器

6	10	15	16	17	18
21	24	25	27	29	31
32	42	44	45	46	47
48	52	56	57	68	70
72	73	87	90	93	94
H4					

遗传技能一览

空手切（からてチョップ/KarateChop）
NO.66腕力→NO.239电力兽

栅栏（バリアー/Barrier）
NO.122吸盘魔偶→NO.239电力兽
回旋踢（まわしげり/RollingKick）
NO.106沙瓦郎→NO.239电力兽
瑜珈之形（ヨガのポーズ/Meditate）
NO.106沙瓦郎→NO.239电力兽
十字切（クロスチョップ/CrossChop）
NO.66腕力→NO.239电力兽
火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
NO.107艾比郎→NO.239电力兽
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
NO.107艾比郎→NO.239电力兽
爆裂拳（ばくれつパンチ/DynamicPunch）
NO.66腕力→NO.239电力兽
佯攻（フェイント/Feint）
NO.107艾比郎→NO.239电力兽
臂锤（アームハンマー/HammerArm）
NO.532挟木小子→NO.239电力兽
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
NO.106沙瓦郎→NO.239电力兽

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
过肩摔（けたぐり/LowKick）



鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
索要（ほしがる/Covet）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
电网（エレキネット/Electroweb）
双重手刀（ダブルチョップ/DualChop）

通过其他途径习得的技能

吵闹（さわぐ/Uproar）
进化前，电力兽定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）

www.dooland.com

《心金・灵银》技能机器83
跟我来（このゆびとまれ/Follow Me）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化

生蛋分组为人形+人形。公母比例：雄75%，雌25%。蛋孵化需要步数：6400

点评

电击兽的特防种族值与进化后的魔电兽相等，血量和物防种族值也都只比魔电兽低10点，装备进化辉石后耐久将大幅超越魔电兽。而且它的速度比魔电兽快，特攻居然还与魔电兽相等，如果用特攻打法的话明显优于魔电兽。而且虽然魔电兽拥有更高的物攻，但毕竟电系的特攻技能威力更大，所以特攻型的火力并不会比物攻型差多少。考虑到魔电兽拥有电击兽所不具备的电气发动机特性，并且技能选择面更广，所以并不会被未进化的电击兽完全取代。但至少电击兽肯定具有足以区别与魔电兽的优势。

虽然能在特攻方面胜过魔电兽，但还不得不与纯电系中的其他竞争者比较。在速攻都高过它的纯电系精灵中，像雷精灵这种低耐久的自然与它作用完全不同，不过速度种族值比它高10点且特攻种族值比它高20点的雷皇，在耐久方面却仅是略低于它，算上道具之差恐怕还是雷皇占优，看来整体实力不如雷皇，要尽量在特性方面发挥优势。若不装进化辉石，那么能取代它的精灵更是大有人在，所以道具基本只有一种选择。



推荐用法

单打

速攻型

十万伏特/闪电+觉醒力量/电磁浮游/精神干扰/气合弹/信号光线

努力值加极限速度满特攻的速攻打法，速度种族值105，比进化后的魔电兽高10点，这10点是非常有意义的，因为地面系除三地鼠之外最快的几只精灵都集中在这个区间内。也就是说，电击兽快过了除三地鼠之外的所有地面系精灵，这使它更方便用先手电磁浮游来对抗地面系精灵，不过还是要小心来自专爱围巾的威胁。纯电系精灵只有地面系一个弱点，如果能用电磁浮游顺利牵制的话，那么以它的耐久来说，将会有很稳定的发挥。

主攻技能可在效果稳定的十万伏特和大威力的闪电中选择（下文都以十万伏特为例）。有条件的话最好再装一招觉醒冰来帮它克制地草龙三个电系盲点，这样打击面就基本够用了。觉醒冰配合电磁浮游能对付相当一部分地面系精灵，尤其是速度在魔电兽与它之间的叠翅鲨龙、拉恩德伦斯、沙漠飞龙和蝠蝎都被冰克四倍，不过要注意觉醒冰并不能一击秒掉叠翅鲨龙，拉恩德伦斯也有一定几率秒不掉。剩下的技能格可在

精神干扰、气合弹和信号光线中选择，进一步扩充克制面。

特性方面，静电的效果较难主动利用，最多只能在联防飞电钢属性物攻技能时期待一下30%的发动几率。不过在常规对抗时也有意外发动的可能，以它不差的耐久来说还是有不少用到的机会的。活跃特性则是对抗催眠的好特性，在联防体系中能起到特殊的作用。由于催眠精灵主要以草系为主，于是这里又体现了觉醒冰的重要性。

特防盾型

光之壁/电磁波/变压/十万伏特/睡眠/其他特攻技能

纯电系精灵只被地面系克制，而地面系又多以物攻为主，所以纯电系精灵比较适合做特防盾。电击兽的特防能力在纯电系精灵中是首屈一指的，可把努力值加成极限特防满血，尽量扩大与雷皇间的差距。在联防特攻精灵后可用光之壁、电磁波等技能进行骚扰或辅助。变压能配合电磁波，先读对方换人时将换上的精灵麻痹，然后先手变压一击脱离，换上克制对方的队友，但是会被免疫电系的精灵破解。作为特防盾没有方便的回血技能是最大的缺陷，如果要用睡眠回血，记得特性千万别选活跃，进化辉石占用了道具栏使它无法用解异状果来配合睡眠。

轮转

常规型

（十万伏特/放电）/（充电光束/变压）/光之壁/栅栏/睡眠/电磁浮游/瓦割

进化辉石电击兽的耐久较高，且只有地面系一个弱点，在轮转中能有较稳定的发挥。尽量配合飞行浮游精灵帮它



牵制地面系弱点。主攻技能除了十万伏特以外也能选择放电，配上静电特性能大大提高将对手麻痹的几率，能一边对攻一边骚扰。嫌特攻不够高的话可用充电光束强化，与方便及时调整队形的变压两选一。光之壁、栅栏、电磁浮游都能为它增强防守能力，其中光之壁还能造福队友。睡眠回血可配合队医解除异状。还能用瓦割破双墙。

多元对战

常规型

十万伏特/放电/帮手/佯攻/电网/电磁浮游/其他特攻技能

作为准高速精灵的电击兽可利用极限速度做一些常规的速攻配合，遇到更快的精灵而使它很可能没有出手机会时，可选用帮手辅助队友。另一招先制技能佯攻没什么威力，最多只能破精神衣带和守护。另外还有招带范围减速效果的攻击技能电网勉强能对付一些高速精灵。与免疫电系的队友配合时可用放电，但因为自身不免疫电系，无法像进化后的魔电兽那样使用双放电战术。

跟我来型

跟我来+帮手/光之壁/瓦割/?

电击兽能通过《口袋妖怪XD》黑暗技能净化习得跟我来，于是也成了跟我来掩护打法中一只耐久较高的精灵。而且电属性使它只有一个盲点，发挥比较稳定，与同样只有一个盲点的皮可西相比综合耐久还略高一点，因此是跟我来掩护法的最佳选择之一。

它的两个特性也都很适合配跟我来。静电能使对方的接触攻击技能不得不以它为对象，大幅增加了将对方麻痹的可能，一旦得手将非常有利于接下来队友的控场。活跃特性则能免疫催眠，配上跟我来便能使全队在当回合都能免受黑洞以外的催眠技能的威胁。如果吸引一回合攻击后仍然没有倒下，下回合可用帮手辅助队友控场，也可以用光之壁加强防守或者装瓦割备着破双墙。

鸭嘴火龙

（ブ-バ-/Magmar）

编号：126 分类：喷火口袋妖怪 身高：1.3m 重：44.5kg

喷出炙热的火焰，使鸭嘴火龙的身影在阳炎中时隐时现。

进化流程

NO.240布比火龙（ブビィ/Magby）
↓LV30
NO.126鸭嘴火龙（ブ−バ−/Magmar）

能力方面

种族值

HP	65	物攻	95	物防	57
特攻	100	特防	85	速度	93

各项能力极限值

HP	334	物攻	317	物防	234
特攻	328	特防	295	速度	313

属性为火，受到的攻击效果如下

效果2倍：地震、岩石、水

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、鬼、电、超能、龙、恶

效果减半：虫、钢、火、草、冰

特性

火焰身躯（ほのおのからだ/FlameBody）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍。

梦特性

活跃（やるき/VitalSpirit）：不会陷入睡眠状态。

升级技能一览

1:烟雾（スモッグ/Smog）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1:火苗（ひのこ/Ember）
5:火苗（ひのこ/Ember）
8:烟幕（えんまく/SmokeScreen）
12:暗算（だましうち/FaintAttack）
15:火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
19:净化之雾（クリアスモッグ/ClearSmog）
22:火花绽放（はじけるほのお/FlameBurst）
26:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
29:火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
36:喷烟（ふんえん/LavaPlume）
42:晴空万里（にほんばれ/SunnyDay）
49:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
55:大字火（だいもんじ/FireBlast）

可以习得的技能机器

6	10	11	15	17	21
27	29	31	32	35	38
42	43	44	45	46	47
48	50	52	56	59	61
68	87	90	94	H4	

遗传技能一览

空手切（からてチョップ/KarateChop）
NO.66腕力→NO.126鸭嘴火龙
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
NO.107艾比郎→NO.126鸭嘴火龙
栅栏（バリアー/Barrier）
NO.122吸盘魔偶→NO.126鸭嘴火龙
噪音（いやなおと/Screech）
NO.125电击兽→NO.126鸭嘴火龙
十字切（クロスチョップ/CrossChop）
NO.66腕力→NO.126鸭嘴火龙
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
NO.107艾比郎→NO.126鸭嘴火龙
音速拳（マッハパンチ/MachPunch）
NO.107艾比郎→NO.126鸭嘴火龙
爆裂拳（ばくれつパンチ/DynamicPunch）
NO.66腕力→NO.126鸭嘴火龙
火焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）
NO.391猛火猴→NO.126鸭嘴火龙
腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）
NO.296幕下力士→NO.126鸭嘴火龙



钢之尾（アイアンテール/IronTail）
NO.126鸭嘴火龙定点教学→NO.126鸭嘴火龙
蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
NO.66腕力→NO.126鸭嘴火龙

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
过肩摔（けたぐり/LowKick）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
热风（ねっぷう/HeatWave）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
索要（ほしがる/Covet）
双重手刀（ダブルチョップ/DualChop）

通过其他途径习得的技能

吵闹（さわぐ/Uproar）
进化前，布比火龙定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
跟我来（このゆびとまれ/Follow Me）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化

生蛋分组为人形+人形。公母比例：雄75%，雌25%。蛋孵化需要步数：6400

点评

鸭嘴火龙的两防和血量种族值都只比进化后的烈焰火龙低10点，装进化辉石之后耐久将大幅超过烈焰火龙。虽然特攻与烈焰火龙相差较大，但是速度却比烈焰火龙更高，从数值上来说完全就是两种不同的精灵。又因为物攻种族值与烈焰火龙相等，且物攻技能较为丰富，所以物攻型打法更能体现它的优势。

在其他同属性精灵中，它的竞争者也很多，其中最重要的便是耐久较高的风速狗与炎帝，这两只精灵的速攻能力都比它强，而且耐久能力也在它之上（风速狗要算上威吓特性）。相比之下它也具有攻击技能较为丰富的优势，而且耐久偏向特防，面对特攻精灵时优势明显，再加上特性的区别，使它足以在对战场上开辟自己的一块地盘。



推荐用法

单打

物攻型

火焰驱动+氮气加速/音速拳+过肩摔/闪电拳/双重手刀/燃烧殆尽/鬼火

鸭嘴火龙的速度种族值为93，超过了90族的速度激战区，对卢卡里奥、假面玫瑰等精灵有很强的抑制作用。但毕竟还算不上高速，觉得不够快的话可用氮气加速提速，或用威力不大的先制音速拳略微取得一点先手优势。纯火精灵5抗性3弱点，加上较高的耐久，使它很适合联防，而且两个特性都有很好的联防效果。火焰身躯能通过联防虫钢火草冰五种抗性的接触攻击技能来增加发动特性的机会，尤其适合防御其中的物攻技能。不过更推荐的还是能联防催眠的活跃特性，配上火属性使它成了许多草系催眠精灵的克星。

物攻型以火焰驱动主攻。补充打击面的技能中，过肩摔能反克岩石系精灵，并且增加一些克制面。闪电拳能反克水系，双重手刀则克制火系打不动的龙系。由于它的特攻种族值其实还比物攻高出5点，为了不浪费，还可选择燃烧殆尽来对付一些特防较低的物防盾。另外虽然打击面已经足够丰富，但还是比进化后的烈焰火龙少了地震和岩崩两

招，使它在火系精灵对拼时缺少了制胜的杀招。

特攻型

大字火+精神干扰/气合弹/觉醒力量/氮气加速/鬼火

鸭嘴火龙的特攻种族值还比物攻略高5点，因此特攻型也是不错的选择。技能选择面不如物攻型，常规的补充打击面技能只有克制面不广的精神干扰和效果不稳定的气合弹两招，需要依靠觉醒力量才能大致补完打击面。加速技能氮气加速仍然可列入选择范围，另外还有火系精灵共有的鬼火，能配合它中等略偏上的物防骚扰一些物攻精灵。速度快过90族的激战区，使它能在更多物攻精灵面前先手使用鬼火，也是它相比烈焰火龙的优势所在。利用活跃特性压制草系催眠精灵仍然是体现其价值的关键。

物防盾型

栅栏/鬼火/睡眠/大字火/其他攻击技能

作为火焰身躯特性精灵中物防较高的一只，把努力值加成极限物防满血充当物防盾自然是一种不错的想法。但它虽然有栅栏配合火焰身躯特性的妙招，却没有方便的回血技能，使用难度很大。而且需要纯火系物防盾的话，不如选炎帝和风速狗直接放鬼火更实用，所以并不推荐这种打法。

腹太鼓型

腹太鼓+替身+火焰拳+双重手刀

模仿喷火龙腹太鼓经典战术的打法。努力值加极限物攻满速度，道具装55号速度果，并把血量调整到4的倍数。在奈何不了它的精灵面前安全上场，逼对方换人的同时使用替身，随后在替身的保护下使用腹太鼓。于是血量降至1/4，速度果发动，便能形成控场。控场技能则用火焰拳+双重手刀的高效互补组合。相比之下，由于不是烈火特性，所以火焰拳的威力远不如喷火龙，但毕竟物攻提升至原来的4倍，不抗火的精灵中除了最强的几块物防盾秒不掉以外基本够用。又由于物攻比喷火龙略高，所以双重手刀的威力胜过喷火龙的龙爪，而且是两段攻击技能，能破精神衣带和坚硬特性，就是命中率略有些不稳定。速度虽然比喷火龙略低，但速度果发动后也能达到427，基本够用。

轮转

火焰身躯联防型

喷烟+栅栏+睡眠+瓦割/净化之雾

轮转中可将努力值更多地分给耐久，利用较高的耐久组建三角联防打拉锯战。相比同样耐久较高的炎帝和风速狗，鸭嘴火龙的特点则在于火焰身躯特性在轮转中更容易被利用，再配上喷烟主攻，很容易形成对方场上多只精灵都被烧伤的局面，对防守和消耗都有好处。而且轮转中可以用队医来配合睡眠，解决了它没有方便



www.dooland.com

的回血技能的尴尬。用栅栏配合火焰身躯也变得更好用。甚至对方要用龙尾巴投来消除栅栏效果时，都不得不冒着被烧伤的危险。而且它的特防较高，单用栅栏强化就能有很稳定的发挥。剩下一个技能格可在破双墙的瓦割和破强化的净化之雾中选一招，这两招都是轮转中常备的辅助技能。

腹太鼓型

腹太鼓+火焰拳+双重手刀+氮气加速

先让队友使用双墙和许愿，在全队的掩护下用腹太鼓强化控场的打法。鸭嘴火龙属于速度较快的腹太鼓精灵，适合强化后配合队友释放的顺风场地作战，也可以自己再找机会用氮气加速提速。虽然并不是腹太鼓精灵中最快的，但在较快的几只腹太鼓精灵中，它的耐久和物攻都算是比较稳定。

多元对战

跟我来型

跟我来+帮手/净化之雾/瓦割/?

鸭嘴火龙同样也能通过《口袋妖怪XD》黑暗技能净化习得跟我来，并且与上文介绍过的电击兽在耐久上完全相同（参看上文电击兽单元的“跟我来型”）。不同的是属性，鸭嘴火龙有三个弱点，不如电击兽稳定。火焰身躯特性的效果则与静电相近，都能强制对方的接触攻击技能打在自己身上，只是产生的异状换成烧伤，若被烧伤的对手是物攻精灵将会对之后队友的控场非常有利。活跃特性则与电击兽一样，都能通过跟我来在当回合使全队免受单体催眠的威胁。剩下的技能格可用帮手辅助队友控场，还能装上功能性技能净化之雾或瓦割以备不时之需。

物攻型

火焰驱动/火焰拳+氮气加速/音速拳/帮手/过肩摔/闪电拳/双重手刀

鸭嘴火龙的速度刚好超过90族激战区，勉强算是中等偏上，但还远达不到多元对战中速攻作战的要求，需要尽量找机会使用氮气加速才能形成速攻配合。另外它还有先制技能音速拳和帮手能为它取得一些先手优势。努力值加满物攻，能给氮气加速和音速拳带来些许威力。

特攻型

大字火/热风/喷烟+帮手/精神干扰/气合弹/觉醒力量/氮气加速/跟我来

特攻型能利用热风或喷烟作范围攻击，其中喷烟能配合引火特性精灵，帮队友提升火系技能的威力，但因为自己并非引火特性，所以无法作双喷烟配合。努力值不加物攻的话氮气加速和音速拳就没什么威力了，但仍可备一招氮气加速充当提速技能，音速拳则最多只能破精神衣带。

另外上文介绍的跟我来，其实对它来说与其用于纯掩护，不如在常规战中备用，利用它的五个抗性，与被这五



种属性克制的精灵组队，先读对方用这五种属性克制队友时使用，否则可以不用。这种随机应变的跟我来用法更能体现它抗性较多的优势。特性选择火焰身躯还能通过吸引接触攻击技能使对方烧伤，活跃特性则能帮着防催眠，同样也是随机应变灵活发挥特性作用。由于跟我来不能与遗传技能共存，所以若要用于物攻型就必须放弃火焰驱动和音速拳，特攻型则基本不存在共存问题。

伊布

（イ-ブイ/Eevee）

编号：133 分类：进化口袋妖怪 身高：0.3m 重：6.5kg

不安定的遗传因子使它具有各种进化的可能。

能力方面

种族值

HP	55	攻击	55	防御	50
特攻	45	特防	65	速度	55

各项能力极限值

HP	314	攻击	229	防御	218
特攻	207	特防	251	速度	229

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、火、水、电、草、冰、毒、地面、飞空、超能、虫、岩石、龙、钢、恶

无效果：鬼

特性

逃跑（にげあし/RunAway）：遇到野生精灵时必定能够逃脱，并无视对方的技能、特性影响。

适应力（てきおうりょく/Adaptibility）：本系技能威力加成由原来的1.5倍变为2倍。

梦特性

预知危险（きけんよち/Anticipation）：可以察觉对手克制自己的技能以及一击必杀技、自爆、大爆炸等技能。

升级技能一览

1:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:帮手（てだすけ/HelpingHand）

5:泼沙（すなかけ/Sand-Attack）

9:叫声（なきごえ/Growl）

13:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

17:齿突（かみつく/Bite）

21:索要（ほしがる/Covet）

25:突进（とっしん/TakeDown）

29:撒娇（あまえる/Charm）

33:接力棒（バトンタッチ/BatonPass）

37:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

41:留存（とっておき/LastResort）

45:王牌（きりふだ/TrumpCard）



可以习得的技能机器

6	10	11	17	18	21
27	28	30	32	42	44
45	48	49	67	83	87
90					

遗传技能一览

撒娇（あまえる/Charm）
NO.235图图犬→NO.133伊布
挣扎（じたばた/Flail）
NO.235图图犬→NO.133伊布
忍耐（こらえる/Endure）
NO.235图图犬→NO.133伊布
诅咒（のろい/Curse）
NO.235图图犬→NO.133伊布
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.235图图犬→NO.133伊布
许愿（ねがいごと/Wish）
NO.235图图犬→NO.133伊布
哈欠（あくび/Yawn）
NO.235图图犬→NO.133伊布
假哭（うそなき/FakeTears）
NO.235图图犬→NO.133伊布
索要（ほしがる/Covet）
NO.235图图犬→NO.133伊布
见切（みきり/Detect）
NO.235图图犬→NO.133伊布
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.235图图犬→NO.133伊布
援助能量（アシストパワー/StoredPower）
NO.235图图犬→NO.133伊布
同步噪音（シンクロノイズ/Synchronoise）
NO.235图图犬→NO.133伊布



定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
索要（ほしがる/Covet）
留存（とっておき/LastResort）

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。蛋孵化需要步数：8960

点评

伊布由于属性和特性都与进化后的各形态完全不同，加上适应力特性使它多少还有一点战斗力，所以也单独分析一下。但由于各种打法基本都有更上位的精灵可以取代，所以这里就不讨论实用性了。纯娱乐的对战可以拿出来玩玩。

推荐用法

单打

精神衣带挣扎型

挣扎+电光石火+报恩+哈欠

精神衣带配合挣扎是伊布最能产生威胁的打法，努力值加极限物攻，并且把耐久调整到极限低，在接下对方一次攻击被打成一滴血后使用挣扎反击。适应力特性使挣扎的本系加成提升至两倍，大约能秒掉物防能力中等偏上的精灵。如果再加上第二回合用同样享受适应力特性的电光石火先制攻击，那就能打倒一些物防能力较强的精灵了。属性不抗普通的高速精灵大多都能用这招来对付。另一项努力值可以考虑加满速度，这样在速度低于自己的对手面前就能先用报恩攻击，等对方后手把它打成一滴血之后，第二回合再用挣扎，于是两回合的伤害加起来，就能击倒许多不抗普通的低速高物防精灵了。而且战术成功后及时把它换下去，之后还有更多的机会在其他低速精灵面前再次上场使用挣扎。

当然以上说的都是在理想的对手面前、并且对方不换人的状态下才能实现的。先读对方换人时姑且可用哈欠对抗，但也并不怎么好用。而且同样打法还有更强的利爪猫也能用，所以并不是它的专利。

进化辉石物攻型

报恩+报仇雪恨/齿突/电光石火/哈欠/治愈之铃

努力值加极限物攻满血，装进化辉石后物防能达到中等偏上水平，特防则更高。极限物攻虽然只有229，但在特性适应力的影响下，使用本系技能时相当于拥有305的物攻。虽然完全是卡比兽的弱化，但至少UU战时还是勉强够用的。技能以报恩主攻，报仇雪恨可备着在己方有队友牺牲后的下回合做一次更大威力的进攻。齿突用于克制鬼系，电光石火能略微弥补一些速度不足。另外



也可以选哈欠骚扰，或用治愈之铃充当队医。

留存型

留存+（守护/诅咒/报仇雪恨）

用留存主攻的打法，另外只选一招来配合，以加快留存的发动。最简单的方法便是守护一回合再用留存，也可以先用诅咒强化一次再用提升过威力的留存强攻。或者还可以用报仇雪恨来配合，在己方队友牺牲后上场使用报仇雪恨，接下来便可一直使用留存，于是技能威力始终保持在140。

接力型

接力棒+诅咒+报恩/电光石火/许愿/哈欠/治愈之铃/影分身

伊布是能接力诅咒的精灵中惟一的普通系，加上装进化辉石后耐久还算过得去，所以姑且也能用于接力。长接力短接力都行。但由于普通系其实并没有比恶系好到哪里去，所以同样打法与进化后的月精灵相比还是有很大的差距。

轮转

挣扎型

挣扎+忍耐/诅咒/报仇雪恨/报恩/电光石火

轮转中用挣扎并非一定要配合精神衣带，可装上进化辉石先作一些常规对抗，或先用诅咒强化，然后看准时机用忍耐让对方把自己打成一滴血，随后让队友释放神秘空间，再先手用挣扎进攻。

攻辅兼备型

报仇雪恨/报恩+哈欠/治愈之铃/许愿

攻辅兼备的常规打法。进攻技能可在效果稳定的报恩和能在队友倒下后强攻的报仇雪恨中选一到两招。辅助技能可用治愈之铃充当队医，或用哈欠骚扰。许愿作为给自己回血的技能比较难用，作为给队友回血的技能它的基础血量又太少。

多元对战

常规物攻型

帮手+电光石火+报恩+报仇雪恨

多元对战中物攻打法可用电光石火配合帮手取得一些先手优势，在自己有出手机会的前提下也可用威力更大的报恩或报仇雪恨进攻。

轮唱特攻型

轮唱+帮手+高音+治愈之铃

特攻型可用轮唱主攻，让高速队友领唱把它拖快。再配上先制技能帮手保证它不会无所作为。另外还可用范围攻击的高音作为常规进攻技能。最后一招可装治愈之铃备用。



双打实战经验讲谈

文/西瓜 编/马修

前面“研究所”刊登了双打思路的文章，与之对应的，则是本辑对战乐园中有关双打的实战战力及分析，大家可以结合着感受一下。而随着《X·Y》发售日临近，官方也举办了多次世界性的Wi-Fi对战大赛，让玩家在当前的规下更充分地享受对战的乐趣，而且也都是双打，可见官方也是很支持双打模式的。那么这一辑的对战乐园，就让我们就来聊一聊双打吧。

关于双打

从第三世代双打诞生至今，也有十来年的时间了，按理说大家对双打已经接受并有一定的了解了。但是就PO平台来看，玩双打的人真是少得可怜，甚至有些玩家对双打还有抵触心理。笔者曾问过一些玩家为什么不玩双打，得到的回答大部分是：“太难操作了。”确实，双打中出战的精灵有4只，技能的施加对象也不再是一个，这样，先读确实会比单打困难，但这也正是双打的魅力所在——双打对玩家的操作和实战经验要求更高，这就像是在不断地挑战自我，这样在实战中获得的乐趣肯定也会更多。





其实，双打也没有大家想象得那么难，只要敢于尝试，相信你会很快适应这种对战模式的，何况双打基本属于一个未开荒的领域，所以不用担心自己的战绩会不堪入目。这里就先放一篇PO的战报，让大家感受一下双打。

战例1

模式：双打

分级：未分级

规则：催眠条款、冰冻条款、种族条款、自杀条款

对手放出了拉迪奥斯、盖努塞克特

我方放出了闪电鸟、卡波郎

对手的盖努塞克特的下载特性发动，盖努塞克特的物攻提升

闪电鸟释放了压力

卡波郎的威吓发动，对手的拉迪奥斯物攻下降，对手的盖努塞克特物攻下降

回合1

对手收回了盖努塞克特，放出了水君

卡波郎使用了蒙住眼睛

对手的拉迪奥斯失去了16%的HP，拉迪奥斯害怕了

闪电鸟使用了顺风，我方队伍顺风而行

回合2

我方收回了闪电鸟，放出了球桶菇

卡波郎使用了突袭，非常有效，对手的拉迪奥斯失去了67%的HP

对手的拉迪奥斯使用了冲浪，对手的水君的蓄水特性使攻击无效

不是很有效，球桶菇失去了15%的HP，卡波郎失去了27%的HP

对手的水君使用了开水

卡波郎失去了35%的HP

球桶菇使用黑泥回复了少量HP

回合3

对手收回了拉迪奥斯，放出了盖努塞克特，盖努塞克特的下载特性发动，盖努塞克特的物攻提升

卡波郎使用了见切

对手的水君使用了冷冻光线，非常有效，球桶菇失去了61%的HP

球桶菇使用了百万吸取，非常有效，对手的水君失去了22%的HP

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

球桶菇使用黑泥回复了少量HP

回合4

球桶菇使用了守护

对手的盖努塞克特使用了蜻蜓点水，球桶菇守护了自己

卡波郎使用了肉搏，格斗宝石提高了肉搏的威力，对手的盖努塞克特失去了100%的HP，对手的盖努塞克特倒下了

卡波郎的物防、特防下降

对手的水君使用了冷冻光线，球桶菇守护了自己

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

球桶菇使用黑泥回复了少量HP

吹向我方的顺风停止了

对手放出了拉迪奥斯

回合5

我方收回了球桶菇，放出了特拉奇昂

卡波郎使用了突袭，非常有效，对手的拉迪奥斯失去了16%的HP，对手的拉迪奥斯倒下了

对手的水君使用了冷冻光线，特拉奇昂失去了32%的HP

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

对手放出了梦幻

回合6

卡波郎使用了见切

特拉奇昂使用了岩崩，对手的梦幻失去了29%的HP，对手的水君失去了22%的HP

对手的梦幻使用了隐石沙砾，锋利的岩石悬浮在我方队伍的空中

对手的水君使用了开水，卡波郎守护了自己

对手的梦幻使用剩饭回复了少量HP

对手的水君使用剩饭回复了少量HP



回合7

卡波郎使用了突袭，非常有效，对手的梦幻失去了49%的HP

特拉奇昂使用了圣剑，对手的水君失去了40%的HP

对手的梦幻使用了精神冲击，非常有效卡波郎失去了36%的HP，卡波郎倒下了

对手的水君使用了开水，非常有效，特拉奇昂失去了67%的HP，特拉奇昂倒下了

对手的梦幻使用剩饭回复了少量HP

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

我方放出了球桶菇、布伦水母，锋利的岩石扎进了球桶菇、布伦水母的身体

回合8

球桶菇使用了守护

对手的梦幻使用了催眠术，但是没有命中

对手的水君使用了急冻光线，球桶菇守护了自己

布伦水母使用了喷水，水之宝石提高了喷水的威力，对手的梦幻失去了34%的HP，对手的梦幻倒下了

对手的水君的蓄水特性吸收了攻击

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

球桶菇使用黑泥回复了少量HP

对手放出了托尔涅罗斯



回合9

对手的托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水，球桶菇失去了21%的HP，球桶菇的孢子特性发动，对手的托尔涅罗斯中毒了

对手收回了托尔涅罗斯，放出了吉拉齐

对手的水君使用了冷冻光线，非常有效，球桶菇失去了24%的HP，球桶菇倒下了

布伦水母使用了影子球，对手的水君失去了29%的HP，水君的特防下降

对手的水君使用剩饭回复了少量HP

我方放出了拉迪亚斯，锋利的岩石扎进了拉迪亚斯的身体



回合10

对手的吉拉齐使用了剧毒，拉迪亚斯中了剧毒

拉迪亚斯使用了精神冲击，对手的水君失去了36%的HP

对手的水君使用了影子球，非常有效，布伦水母失去了39%的HP

布伦水母使用了影子球，对手的水君失去了16%的HP，对手的水君倒下了

拉迪亚斯受到了毒素的伤害！

对手放出了托尔涅罗斯

回合11

布伦水母使用了守护

对手的吉拉齐使用了剧毒，布伦水母守护了自己

对手的托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水，非常有效，拉迪亚斯失去了31%的HP

拉迪亚斯使用了冻结之风，不是很有效，对手的吉拉齐失去了7%的HP，吉拉齐的速度下降

非常有效，对手的托尔涅罗斯失去了36%的HP

托尔涅罗斯的速度下降了

对手的托尔涅罗斯使用剩饭回复了少量HP

拉迪亚斯受到了毒素的伤害

对手的托尔涅罗斯受到了毒素的伤害



回合12

对手的吉拉齐使用了剧毒，但是没有命中

拉迪亚斯使用了龙星群，但是没有命中

对手的托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水，非常有效，拉迪亚斯失去了35%的HP

布伦水母使用了黑夜魔影，对手的吉拉齐失去了29%的HP

对手的托尔涅罗斯使用剩饭回复了少量HP

拉迪亚斯受到了毒素的伤害，拉迪亚斯倒下了

对手的托尔涅罗斯受到了毒素的伤害

我方放出了闪电鸟，锋利的岩石扎进了闪电鸟的身体

闪电鸟释放了压力

回合13

闪电鸟使用了十万伏特，非常有效，会心一击，对手的托尔涅罗斯失去了51%的HP，对手的托尔涅罗斯倒下了

对手的吉拉齐使用了剧毒，闪电鸟中了剧毒

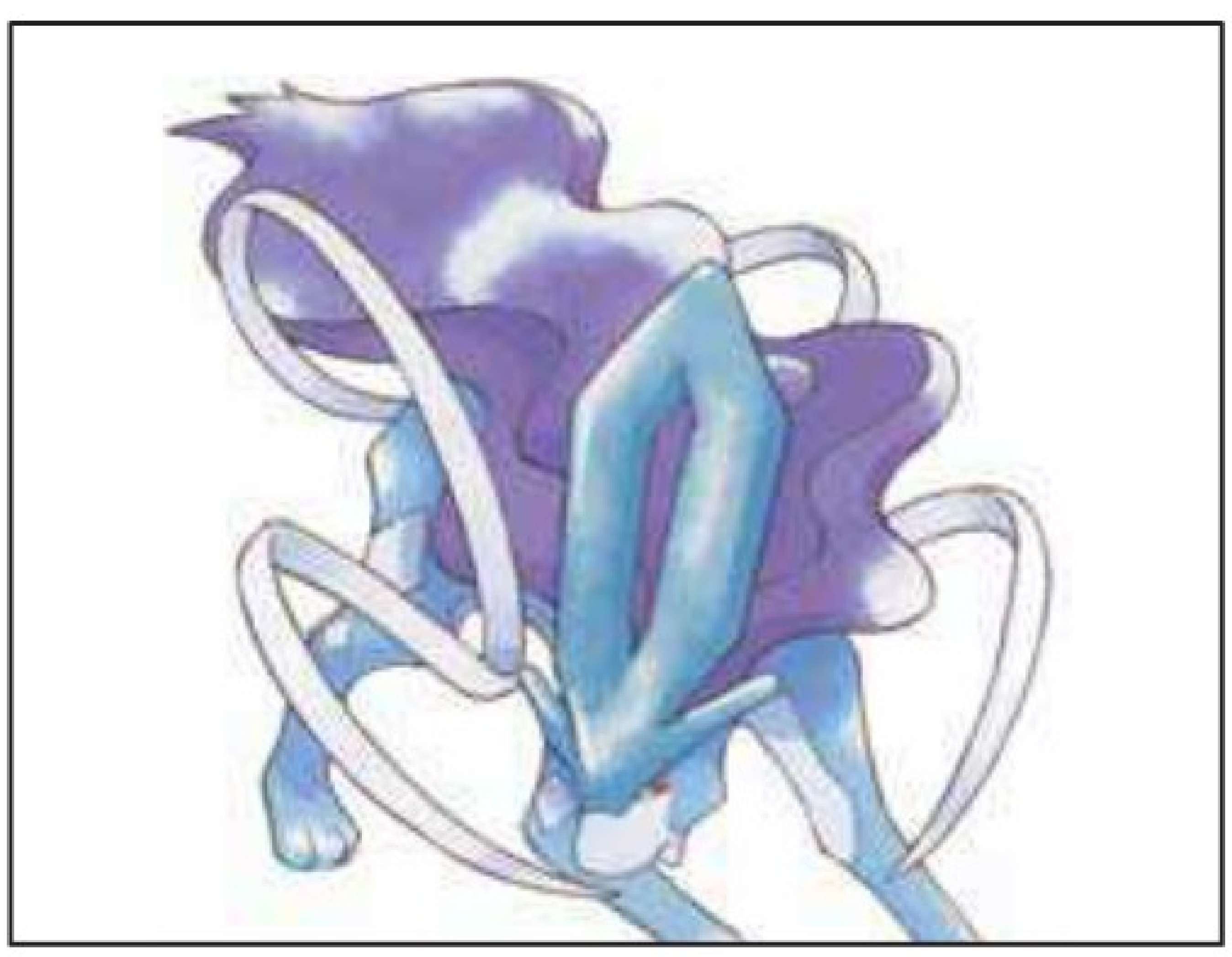
布伦水母使用了黑夜魔影，对手的基拉祈失去了29%的HP

闪电鸟受到了毒素的伤害

回合14

闪电鸟使用了十万伏特，对手的吉拉齐失去了33%的HP，对手的吉拉齐倒下了

我方获得了胜利！



总评：这一篇是对面主动挑战笔者的战报，但是队伍看上去却像是单打用的队伍。所以，即使对面使用的PM全是神兽，笔者打得也挺轻松的（因为笔者通常是玩Wi-Fi对战，所以队伍里也配了三只二级神兽），可见双打和单打还是有区别的，那么就让我们来全面的了解一下双打。

双打中的防守●●

上面那篇战报中，笔者多次使用了守护这个防守技能，那么就先从双打中的防守讲起。

守护自然就是双打中最常见的防守技能了，甚至可以说没有守护的双打就不是真正的双打。双打中存在对手两只PM夹攻我方一只的情况，如果队伍里没有高耐久PM的话，这时交换精灵也有可能让出场PM直接炮灰。这时候我方使用守护的话，就相当于让对手这回合什么都没做，可以说是相当赚。而守护这个技能连续使用会容易失败，因此尽量避免两只精灵同时使用保护，这样下回合对手夹攻你的话，那你只能期待对手的输出很差不能秒掉你了。当然，同时保护也不是不能用，开场应对蒙住眼睛，或者是消耗神秘空间等变化技能的回合时也可以用，但是后者最好能在变化技结束后可以给对手重创的时候才用。但是要记住一点，守护始终是被动的情况下才用的，乱用不但会失去一回合



的操作机会，还会使你下回合面临被夹攻的危险；而使用守护的时候最好是让队友拿下对我方有威胁的PM。

游戏中还存在着一个技能的效果和守护一样——这个技能就是见切。守护和见切交替使用是不会提高成功率的，而且见切的PP比守护少，乍看上去是不如守护的。但是双打中出战的PM有4只，这就使得封印这个技能的价值一下升高了许多。能学封印的精灵都能学保护，而见切的学习面比保护窄得多，所以双打中见切的成功率相对比守护高一些。PP的问题倒是不用太担心，双打属于快节奏的对战，整场战斗通常不会超过20回合，何况战斗的精灵又不是一只，所以能学见切的精灵都去学见切吧。

再就是强化防守的技能了，双打中使用强化防守的技能需要非常慎重。就拿常见的光之壁和反射盾来说吧，在双打中这两个技能大不如单打。这两个技能的效果虽然是我方全场，但是减少的伤害却降为三分之一，这就使得中低耐久的PM用这两个技能会没什么意义。举个例子，假设对方一次攻击会对我方PM造成75%的伤害，那么要打倒我方的精灵则需要两次攻击，使用这光之壁或反射盾后，要打到我方PM还是只需要两次攻击，这还不包括对手使用定点伤害技能或是夹攻过来的情况。强化防守的技能（包括自我再生等回复技能和剩饭等回复道具），如果不能保证让自己的PM多撑过一个回合，还是不要用的好，这些技能（或道具）在双打中基本成为高耐久PM的专利了。

还有队友守护这个防守的特性，可以参考63辑的《口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题》中皮皮的介绍。

所有的防守都是为了进攻做铺垫，只要能拿下对方的PM，我方受到的伤害自然就减小了，接下来我们就来讲双打中的

输出。

双打中的输出●●

双打中的进攻方式可谓多种多样，这里就挑一些要点来讲。

技能的范围

单打中选择技能时，通常就是考虑威力、命中和效果，但在双打中技能的范围也很重要。像热风、岩崩这样能一次攻击对方两只精灵的技能就相当不错。还有就是像冲浪、放电这样攻击范围是自己以外的技能，可以利用属性盲点、特性让这些技能对队友无效，同时也可以攻击对手的两只精灵。范围攻击技能的在有多个施加目标时威力是对单体攻击的75%，但是能一次攻击对方的两只PM，就相当于一次给对手造成150%的伤害,更重要的是不怕对手单方守护。但是使用范围技能需要注意广域防御这个技能，这个技能会使范围攻击无效。虽然这个技能的使用率非常低，但既然存在还是要提防一下，最好不要两只PM同时使用范围攻击技能。范围技能虽然好用，但是对单体的伤害往往较低，且命中率大多都不饱和，所以单体技能也很重要。



单体攻击技能在抢血方面比较有优势，装备各种属性宝石的话，效果更是显著，夹攻作为双打一大杀伤利器就不多说了。因为可以配合队友，像地球投、黑夜魔影、莽撞、痛苦平分等定点伤害技能的价值比单打高很多，甚至可以代替觉醒力量来应付属性盲点。还有双打热门技能蒙住眼睛，可以直接限制住对方一只精灵的行动，如果队友能一次性秒杀对方的另一只PM的话，就能做到当回合无伤害，可以说是非常有用的技能。单体技能的缺点是会被跟我来和愤怒之粉改变攻击对象，还容易被保护。应对跟我来和愤怒之粉，除了用挑拨等技能来封住对方的行动外（注意，这些封锁对方行动的技能除了蒙住眼睛外，和这两个技能对拼的话，当回合是不会起效的），还可以将计就计，用高威力的技能直接让使用这两个技能的PM直接光荣牺牲（当然，更多时候是用范围技能来应对）。而守护要应对起来就比较麻烦了，下面详细说明一下。

如何应对守护

佯攻这个技能是可以无视守护状态直接攻击，并解除守护状态，还有+2的优先度，可以说是专门用来应对守护的。但是因为威力太低，通常只是拿来清残或是配合队友夹攻。而要应对佯攻，只要在这回合不使用守护，配合队友直接拿下使用佯攻隔壁的PM，让它无法输出即可，而且佯攻还有鬼系这个无效盲点。这就使得佯攻的使用率非常低（实际上，笔者玩了这么久双打，还没有遇到过有用佯攻的），但正因为使用率低，佯攻可以给对手很大的威慑作用，让对手不敢轻易使用守护。

应对守护也不止佯攻，也可以像单打那样在对手使用守护时使用强化技能来应对，或者是使用灭亡歌，这个技能可以无视守护。还有就是前面多次提到过的夹

攻，双双使用守护的话风险很大，所以很少会有玩家会这么做，因此只要夹攻没使用守护的PM即可，但是这个非常挑战玩家的操作，需要多积累经验才能使用得当。

支援性攻击

最长见的支援性攻击莫过于帮手了，这个技能的效果是当回合让队友技能的威力变为1.5倍，而且优先度是+5，对于使用者的能力没啥要求。但是使用帮手就相当于夹攻，要警惕被守护，通常帮手只是在应付属性盲点的时候使用。还有一个技能是虚张声势，可以帮队友提高攻击，但是会陷入混乱状态，可以给队友装备解混乱状态的果实。

还有一个专门支援攻击的特性，就是花礼。这个特性是太阳樱花的专有特性，效果是在晴天下，我方PM的攻击和特攻提高50%。如果看到太阳樱花和九尾一起上场的话，你可要小心了，太阳樱花的花礼特性+帮手，九尾装备火焰宝石使用火系技能，哪怕是超级盾牌克蕾塞莉亚也得跪！遇到这样的组合还是用蒙住眼睛封锁住九尾，或者用守护，然后尽快拿下太阳樱花，或是切换天气。

此外还可以利用攻击搭配特性来支援，比如正义之心特性配合围攻，其中圣剑士一家就比较突出（可以参考59辑的《口袋妖怪详尽分析——圣剑士专题》）。例如，特拉奇昂装备岩石宝石被围攻6次后使出的岩崩，甚至可以秒杀沙暴天气下的巨甲龙，其他的PM就更不用说了。但这种战术最好是在能保证先手攻击的时候才用，不然我方只有一只PM倒下或是被限制行动，这个战术就会作废，所以科巴鲁昂的岩石切割配合围攻笔者不推荐，虽然科巴鲁昂的耐久优秀，但是还不能保证承受住一次夹攻。

另外，利用攻击范围是自己以外的范围性攻击和队友的特性也可以完成支援性攻击，比如冲浪配合蓄水或吸水，放电搭配避雷针或电气发动机，这样在攻击的同时给队友回复或是提升能力，是相当不错的选择。



其他方面

在《口袋》对战中，行动次序是非常重要的，关于行动次序，可以参考62、63辑的《口袋妖怪速度格局分析》。其中，神秘空间在双打中是相当热门的，尤其是在Wi-Fi对战中。但是要安全地使出神秘空间也不是那么容易的，因为神秘空间的先制为负数，所以很容易被挑拨，这时可以考虑装备精神叶片，如果是应付像催眠等异常状态，可以让慢速的队友使用治愈之铃或是芳香疗法，但是这些对蒙住眼睛就没有办法了。这里推荐跟我来或愤怒之粉配合鬼系高耐久的PM使用神秘空间。要应对这种组合，要么是用两只PM都用范围技能，先行拿下鬼系PM（如果RP好用岩崩出害怕效果也行），要么是对使用跟我来或愤怒之粉的PM使用蒙住眼睛，然后让队友限制住鬼系PM的行动，但这些要实现都不太容易，所以这个组合会更安全地使出神秘空间（黑洞这个技能倒是比较容易破掉这个组合，但是官方规则禁止），只是容易牺牲掉使用跟我来或愤怒之粉的PM，不过剩下的PM能靠神秘空间来推队的话，这样也值。顺风在双打中也比较实用，只是怕神秘空间。另外，电磁波因为有两个施加对象，也是改变行动次序不错的选择。冻结之风这个技能可以一次降低对手两只PM的速度，并带有伤害，也可以考虑进去。最后就是您先请这个技能了，这个技能可以让队友无视技能优先度在自己后面出招，可以配合气合拳这样的大威力但优先度为负的技能。但这就相当于夹攻，注意一下对手会不会用守护。另外，能学这个技能的PM大多速度较慢，需要先创造好先手场地后再用。

天气战术一直以来都是比较热门的，双打中晴天雨天的强攻最常见。双打中天气效果因为可以让多个PM享受到，因此强度也比单打高得多。笔者因为几乎没有用过天气战术，也不好多说什么，只是说一下，双打中抢天气不要只靠特性，这样很容易让PM直接炮灰，手动天气会比单打中更有用，笔者就有遇到过被手动雨天整死的情况。还有，即使非天气队伍，也可以考虑一下手动冰雹天气，来应对对自己不利的天气。

特性交换和制造同伴在双打中就可以拿来帮助队友了，可以用来消除不利特性，还可以把更有利的特性给队友，特性交换还可以把队友的不利状态交换给敌人，只是有点浪费回合数。

强化队伍的话可以考虑自我暗示，让队友先强化，然后直接复制队友的能力，相当实惠。

夹攻也不止攻击技能，如果对一个上回合使用过变化技能的PM使用鼓掌+挑拨的话，那么对手就只能交换了。

实战讲解

前面那篇战报因为对面用的是单打队伍，主要是引入作用。不过遇到单打队伍的话，就可以像笔者这样用守护蹭攻击，然后强攻。而双打是非常考验实战操作能力的，下面就放两篇笔者的战报及评析，让大家进一步了解双打。



战例2

对手方出了血翼飞龙、吊灯鬼
我方放出了闪电鸟、卡波郎
闪电鸟释放了压力
对手血翼飞龙的威吓发动，闪电鸟、卡波郎物攻下降
卡波郎的威吓发动，对手的血翼飞龙、吊灯鬼物攻下降

回合1

对手收回了血翼飞龙，放出了铁盘坚果
卡波郎使用了蒙住眼睛，不是很有效，对手的铁盘坚果失去了约6%的HP
因为铁盘坚果的铁刺卡波郎受伤了
对手的吊灯鬼使用了戏法，闪电鸟得到了专爱围巾，对手的吊灯鬼得到了红牌
闪电鸟使用了顺风，我方队伍顺风而行
对手的铁盘坚果使用剩饭回复了少量HP
■开局有些亏，被对手用铁刺特性蹭了血，还被换了道具。开始的时候是想夹攻吊灯鬼的，但是对手的队伍里可能存在着宝石海星，所以先用顺风创造先手场地，并用蒙住眼睛封住对手的行动。

回合2

我方收回了闪电鸟，放出了布伦水母
卡波郎使用了岩石飞刃，非常有效，对手的吊灯鬼损失了约65%的HP
对手的吊灯鬼使用了红牌，闪电鸟强制上场
闪电鸟释放了压力
对手的吊灯鬼使用了影子球，闪电鸟损失了约60%的HP
对手的铁盘坚果使用了寄生种子，布伦水母身上被种了种子
种子夺走了布伦水母的体力
■吊灯鬼的高特攻威胁相当大，必须先解决掉，顺便利用一下被交换走的红牌。

回合3

闪电鸟使用了守护
对手的铁盘坚果使用了守护
布伦水母使用了喷水，水之宝石提高了喷水的威力
对手的铁盘坚果守护了自己
非常有效，对手的吊灯鬼失去了约35%的HP，吊灯鬼倒下了
种子夺走了布伦水母的体力
对手放出了宝石海星
■先解决掉吊灯鬼，但这里犯了一个错误，忽略了闪电鸟携带的是专爱围巾，要不然后面推队就更轻松了。

回合4

我方收回了闪电鸟，放出了拉迪亚斯
我方收回了布伦水母，放出了卡波郎
卡波郎的威吓发动，对手的铁盘坚果、宝石海星物攻下降
对手的宝石海星使用了十万伏特，卡波郎失去了约25%的HP
对手铁盘坚果使用了蔓藤鞭，卡波郎失去了约29%的HP

www.doolands.com

吹向我方的顺风停止了

■这回合只能收回闪电鸟了，而布伦水母虽然可以用黑夜魔影来对付铁盘坚果，但是考虑到宝石海星会使用十万伏特，还是先收了回来。不过这里犯了个小错误，既然先读到对手会夹攻的话，就应该用拉迪亚斯来交换布伦水母，而不是卡波郎，好在卡波郎耐久也还不错，顶住了攻击。

回合5

对手收回了铁盘坚果，放出了血翼飞龙

血翼飞龙的威吓发动，卡波郎、拉迪亚斯的物攻下降

卡波郎使用了蒙住眼睛，对手的宝石海星失去了约15%的HP

对手的宝石海星害怕了

拉迪亚斯使用了冻结之风，非常有效，对手的血翼飞龙失去了约75%的HP

不是很有效，会心一击，对手的宝石海星失去了约20%的HP

对手的血翼飞龙、宝石海星速度下降

■和宝石海星拼速度自然是不行了，所以先用蒙住眼睛封住宝石海星，再用冻结之风削弱对方的速度。

回合6

对手收回了宝石海星，放出了铁盘坚果

卡波郎使用了见切

拉迪亚斯使用了冻结之风，非常有效，对手的血翼飞龙失去了约25%的HP，血翼飞龙倒下了

会心一击，对手的铁盘坚果失去了约15%的HP，铁盘坚果的速度下降

对手的铁盘坚果使用剩饭回复了少量的HP

对手放出了宝石海星

■根据前面宝石海星对卡波郎的伤害来看，这只宝石海星的特攻不高，于是打算先用冻结之风把血翼飞龙拿下。



回合7

对手的宝石海星使用了冷冻光线，非常有效，拉迪亚斯失去了约56%的HP

拉迪亚斯使用了冻结之风，没命中对手的宝石海星

对手的铁盘坚果失去了约15%的HP，铁盘坚果速度下降

卡波郎使用了肉搏，格斗宝石提高了肉搏的威力，非常有效，对手的铁盘坚果失去了约63%的HP，卡波郎的物防、特防下降

因为铁盘坚果的铁刺，卡波郎受伤

对手的铁盘坚果使用了蔓藤鞭，拉迪亚斯失去了约22%的HP

对手的铁盘坚果使用剩饭回复了少量的HP

■本打算先用冻结之风削弱宝石海星的速度，之后再换出闪电鸟来解决宝石海星，可是RP跟我开了个玩笑。对手的铁盘坚果用蔓藤鞭倒是让人意外，难道就没有其他技能了么？

回合8

拉迪亚斯使用了守护

对手的铁盘坚果使用了守护

对手的宝石海星使用了冷冻光线，拉迪亚斯守护了自己

卡波郎使用了岩石飞刃，对手的宝石海星失去了约38%的HP

对手的铁盘坚果使用剩饭回复了少量的HP

■从上回合的夹攻来看，考虑到对手会急于拿下拉迪亚斯，于是就用了守护。上回合对手的铁盘坚果吃了卡波郎一发肉搏，已经残血，估计会用保护蹭攻击，于是卡波郎直接去打击宝石海星。

回合9

我方收回了拉迪亚斯，放出了布伦水母

对手的铁盘坚果使用了守护，但是失败了

对手的宝石海星使用了冷冻光线，没什么效果，布伦水母失去了约10%的HP

卡波郎使用了肉搏，非常有效，对手的铁盘坚果失去了约19%的HP，铁盘坚果倒下了，卡波郎的物防、特防下降

因为铁盘坚果的铁刺，卡波郎受伤了

■老是吃冷冻光线也很不爽，就换出布伦水母先耗掉宝石海星一些血。对手残血的铁盘坚果因为无法保证先攻击，连续用守护来蹭攻击也算是正确的选择，但是RP不给力……

回合10

对手的宝石海星使用了自我再生，宝石海星体力回复了

卡波郎使用了岩石飞刃，对手的宝石海星失去了约38%的HP

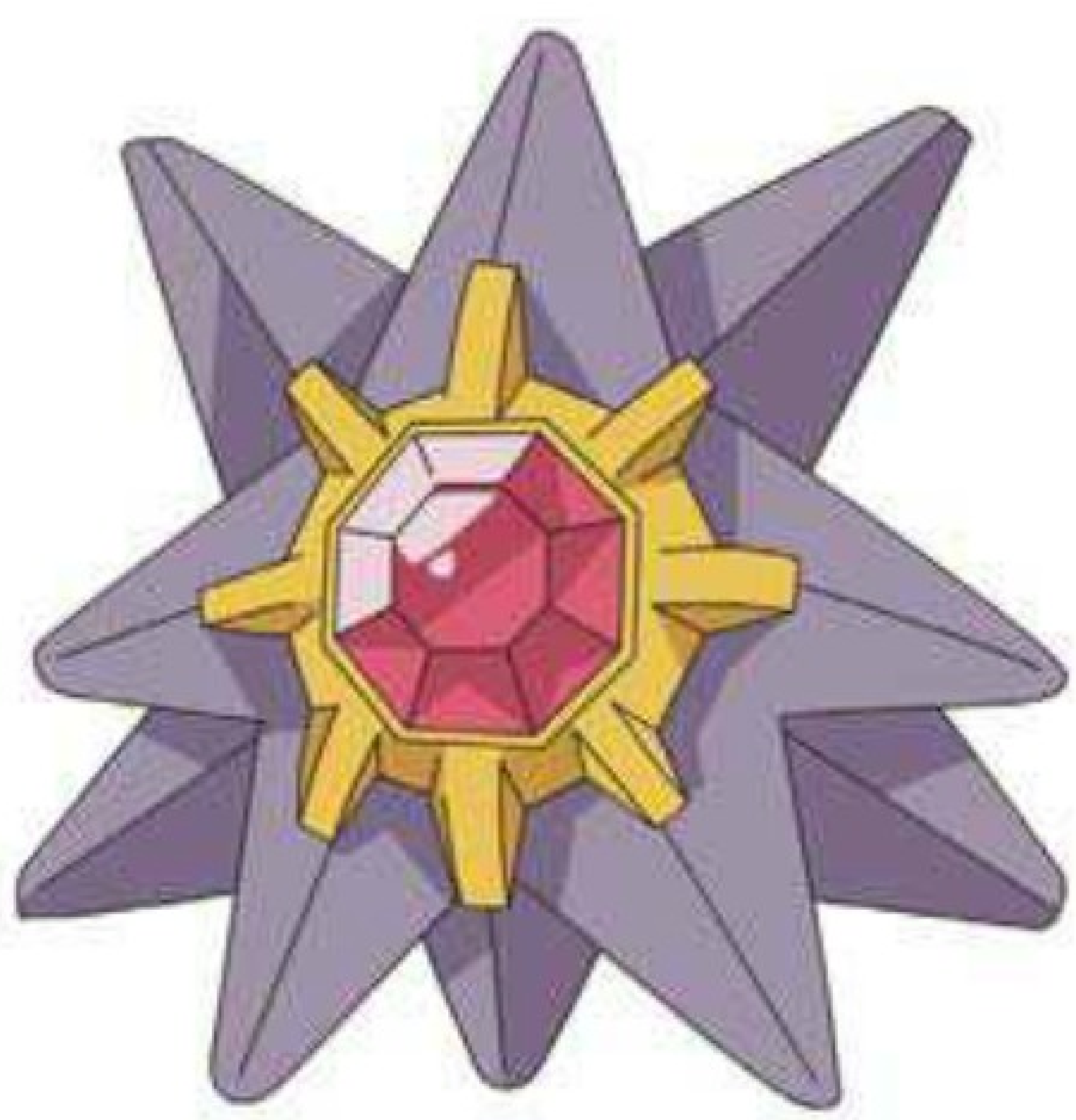
布伦水母使用了黑夜魔影，对手的宝石海星失去了约40%的HP

■宝石海星这种没什么耐久的PM用自我再生没啥意义，何况这时候大局已定。

回合11

对手选择了认输

总评：这场战斗前期打得比较不利，后面还是靠多次准确的先读操作扳了回来，以4：0赢了对手。这场对战比较失误的地方就是忽略了专爱围巾，其实双打中哪怕被换上了专爱围巾威胁也不大，有时甚至会对我方有利。



战例3

模式：双打、Wi-Fi对战
分级：未分级
规则：催眠条款、冰冻条款、自杀条款
我方队伍：闪电鸟、卡波郎、拉迪亚斯、球桶菇、布伦水母、特拉奇昂
对手队伍：球桶菇、多刺菊石兽、拉迪亚斯、卡波郎、重钢蟹、暴鲤龙

对手放出了球桶菇、多刺菊石兽

我方放出了闪电鸟、卡波郎

闪电鸟释放了压力

卡波郎的威吓发动，对手的球桶菇、多刺菊石兽的物攻下降

回合1

卡波郎使用了蒙住眼睛，对手的球桶菇失去了10%的HP，球桶菇害怕了

闪电鸟使用了十万伏特，非常有效，对手的多刺菊石兽失去了100%的HP，对手的多刺菊石兽倒下了

对手的球桶菇使用黑泥回复了少量HP

对手放出了重钢蟹

■对手开场就放出了球桶菇，八成是要用愤怒之粉来辅助队友，果断用蒙住眼睛封杀。

回合2

卡波郎使用了见切

对手的球桶菇使用了愤怒之粉

闪电鸟使用了顺风，我方队伍顺风而行

对手的重钢蟹使用了替身，重钢蟹制造了一个替身

对手的重钢蟹使用剩饭回复了少量HP

对手的球桶菇使用黑泥回复了少量HP

■对方的队伍里还是存在高速PM的，但我方还是用顺风创造下先手场地，不过被对手抓住机会使用了替身……

回合3

对手的球桶菇使用了愤怒之粉

闪电鸟使用了热风，非常有效，对手的球桶菇失去了40%的HP

非常有效，对手的重钢蟹的替身消失了

卡波郎使用了肉搏，不是很有效，卡波郎的格斗宝石提高了肉搏的威力，对手的球桶菇失去了33%的HP

卡波郎的物防、特防下降

对手的重钢蟹使用了隐石沙砾，锋利的岩石悬浮在我方队伍的空中

对手的重钢蟹使用剩饭回复了少量HP

对手的球桶菇使用黑泥回复了少量HP

■既然对手那么爱用愤怒之粉，就使用了热风这个范围技能。肉搏本来是想打掉替身后对重钢蟹使用，可惜被改变了攻击对象。

回合4

对手的球桶菇使用了愤怒之粉

对手的重钢蟹使用了子弹拳，会心一击，卡波郎失去了83%的HP

闪电鸟使用了热风，非常有效，会心一击，对手的球桶菇失去了32%的HP，对手的球桶菇倒下了

非常有效，对手的重钢蟹失去了

56%的HP

卡波郎使用了肉搏，对手的重钢蟹失去了30%的HP，重钢蟹倒下了

卡波郎的物防、特防下降

对手放出了卡波郎、暴鲤龙

对手暴鲤龙的威吓发动，闪电鸟、卡波郎的物攻下降

对手卡波郎的威吓发动，闪电鸟、卡波郎的物攻下降

■对手既然知道了我有热风这个技能，一直用愤怒之粉实在是没意义，何况球桶菇已经残血，想靠球桶菇来帮重钢蟹吸引攻击也不可能了，于是肉搏直接带走了重钢蟹。

回合5

闪电鸟使用了守护

对手的卡波郎使用了蒙住眼睛，闪电鸟守护了自己

卡波郎使用了突袭，但它失败了

对手的暴鲤龙使用了龙之舞，暴鲤龙的物攻、速度提升

我方队伍的顺风停止了

■对手胆敢在闪电鸟面前放出暴鲤龙，我估计是强攻型，于是就用了守护，顺便应对蒙住眼睛，不过我估计错误了……

回合6

卡波郎使用了见切

对手的卡波郎使用了音速拳，卡波郎守护了自己

对手的暴鲤龙使用了攀瀑，闪电鸟失去了68%的HP，闪电鸟对对手的暴鲤龙使用了红牌，对手的拉迪亚斯强制上场

闪电鸟害怕了

■使用龙之舞后的暴鲤龙对我方威胁很大，于是闪电鸟选择了使用十万伏特，只是害怕了没有使用出来，不过还好，红牌让暴鲤龙的强化作废了。

回合7

对手的卡波郎使用了守护

卡波郎使用了突袭，但它失败了

对手的拉迪亚斯使用了替身，拉迪亚斯制造了一个替身

闪电鸟使用了顺风，我方的队伍顺风而行

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

■本以为拉迪亚斯会强攻，但是对手却用了替身。而拉迪亚斯既然出场了，闪电鸟也得拼死抢一下先手场地。而对手的卡波郎使用守护而不是见切，确实不太妥当。

回合8

对手的卡波郎使用了音速拳，我方卡波郎失去了16%的HP，倒下了

闪电鸟使用了热风，对手的卡波郎失去了25%的HP

不是很有效，对手的拉迪亚斯的替身代替它受到伤害

对手的拉迪亚斯使用了龙之波动，闪电鸟失去了31%的HP，闪电鸟倒下了

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎使用剩饭回复了少量HP

我方放出了球桶菇、特拉奇昂

锋利的岩石扎进了球桶菇、特拉奇昂的身体

■这回合操作比较失误，卡波郎如果是使用突袭就好了。





回合9

球桶菇使用了愤怒之粉！

对手的卡波郎使用了音速拳，不是很有效，球桶菇失去了7%的HP，球桶菇的孢子特性发动，对手的卡波郎中毒了

特拉奇昂使用了圣剑，对手的卡波郎失去了40%的HP

对手的拉迪亚斯使用了精神冲击，非常有效，球桶菇失去了76%的HP

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

球桶菇使用黑泥使它回复了少量HP

对手的卡波郎使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎受到了毒素的伤害

■由于对手的卡波郎有音速拳，所以要尽快解决掉。球桶菇使用愤怒之粉主要还是吸引格斗系、电系、草系的攻击，这次吸引了超能系的攻击，实在是亏……

回合10

对手的卡波郎使用了守护

球桶菇使用了愤怒之粉

特拉奇昂使用了圣剑，对手的卡波郎守护了自己

对手的拉迪亚斯使用了精神冲击，非常有效，球桶菇失去了8%的HP，球桶菇倒下了

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎受到了毒素的伤害

我方队伍的顺风停止了

我方放出了布伦水母，锋利的岩石扎进了布伦水母的身体

■当时只是想尽快拿下对手的卡波郎，这回合确实是操作失误。

回合11

对手的卡波郎使用了守护

对手的拉迪亚斯使用了精神冲击，

非常有效，特拉奇昂失去了62%的HP

特拉奇昂使用了铁头，对手的拉迪亚斯的替身消失了

布伦水母使用了喷水，水滴宝石提高了喷水的威力

对手的卡波郎守护了自己

这不是很有效，对手的拉迪亚斯失去了25%的HP

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎使用剩饭回复了少量HP

对手的卡波郎受到了毒素的伤害

■在无法保证能输出时，连续使用守护也是正确的选择，这次对手赚到了。



回合12

对手的卡波郎使用了音速拳，非常有效，特拉奇昂失去了26%的HP

对手的拉迪亚斯使用了替身，拉迪亚斯制造了一个替身

特拉奇昂使用了圣剑，对手的卡波郎失去了21%的HP，卡波郎倒下了

布伦水母使用了影子球，非常有效，对手的拉迪亚斯的替身消失了

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

对手放出了暴鲤龙

对手暴鲤龙的威吓发动，布伦水母、特拉奇昂的物攻下降

■对手的卡波郎已经残血，先行拿下以免除后患，拉迪亚斯一直用替身实在难缠，于是就用克制它的影子球来打击。

回合13

对手的拉迪亚斯使用了替身，拉迪亚斯制造了一个替身

特拉奇昂使用了岩崩，非常有效，对手的暴鲤龙失去了44%的HP

对手的拉迪亚斯的替身代替它受到伤害

对手的暴鲤龙害怕了

布伦水母使用了影子球，非常有效，对手的拉迪亚斯的替身消失了

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

对手的暴鲤龙使用剩饭回复了少量HP

回合14

对手的拉迪亚斯使用了替身，拉迪亚斯制造了一个替身

特拉奇昂使用了岩崩，非常有效，对手的暴鲤龙失去了49%的HP

对手的拉迪亚斯的替身代替它受到伤害

对手的暴鲤龙害怕了

布伦水母使用了黑夜魔影，对手的

www.dooland.com

暴鲤龙失去了12%的HP，对手的暴鲤龙倒下了

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

■本以为岩崩可以打掉拉迪亚斯的替身的，看来对手这只拉迪亚斯是打消耗的。既然对手那么爱用替身，就先把暴鲤龙解决掉吧。后来跟对手聊了一下，知道这两个回合暴鲤龙都是使用地震，要是真使出来的话，我的特拉奇昂就要倒下了，不过我的队伍里还有个没出场的拉迪亚斯，也足以打压暴鲤龙了。

回合15

对手的拉迪亚斯使用了自我再生，拉迪亚斯回复了HP

特拉奇昂使用了岩崩，对手拉迪亚斯的替身消失了

布伦水母使用了影子球，非常有效，对手的拉迪亚斯失去了55%的HP

对手的拉迪亚斯使用剩饭回复了少量HP

大局已定，不多说什么了。

回合16

对手的拉迪亚斯使用了精神冲击，非常有效，特拉奇昂失去了4%的HP，特拉奇昂倒下了

布伦水母使用了影子球，非常有效，会心一击，对手的拉迪亚斯失去了23%的HP，拉迪亚斯倒下了

我方获得了胜利！

总评：这次的对手队伍里带了很多剩饭，可是起作用的有多少呢？拉迪亚斯这种仅仅只是特殊耐久高一些，在双打中消耗是打不动的。这场对战开始时，我方先抢得了优势，后来对手一直追，还是没能追上。双方的操作上，并没有哪方比对方更突出，更多的是对手队伍和道具选择上有些小问题。

至此，大家对双打应该有个比较全面的了解了吧，但是实战经验只能在对战中获取，所以，赶快组建好你的队伍，到战场上试试吧，相信你一定可以打出更好的战绩！



口袋妖怪卡片游戏——边界篇3

各位玩家朋友们，大家五月好。这次直接切入正题——在前两辑的栏目中笔者已经为大家介绍了《边界篇》的大部分卡片，这一辑我们会继续介绍强卡，并会谈到关于《边界篇》里龙主角的内容。

文/新房客　编/马修

金钱猫、勇武秃鹫

本次套牌中只有两组恶系的卡片，分别是金钱猫与勇猛秃鹫两家。金钱猫有80的HP，第一个技能是需要一发恶能量来发动的Tail Trickery（欺骗之尾），使用以后对手进入混乱状态；第二个技能是需要一发恶能量与两发无色能量发动的Assist（协助），投币，如果是正面，选我方后场任意一只口袋妖怪的攻击招式，并用那个技能攻击敌人。金钱猫的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



勇猛秃鹫有90的HP，第一个技能为需要一发恶能量与一发无色能量发动的Gust（起风），基本伤害为30；第二个技能为需要一发恶能量与三发无色能量发动的Dual Cut（双重斩），基本伤害为80×，使用以后投币，最终伤害值为80乘以硬币的正面次数。勇猛秃鹫的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。



两张卡的能力总体来说都比较一般，特别是金钱猫，如果后场没有EX之类的强卡在，几乎没有什么实用价值。勇猛秃鹫的话，第二个技能需要消耗的能量卡太多，且还有打空的危险，不值得冒险。如果不是对恶系十分有爱的话，不太推荐将这两只编入队伍。

铁甲螳螂、盔甲鸟

本次套牌中的钢系卡也只有铁甲螳螂与盔甲鸟，钢齿轮只有基本形态登场，可以不算在内了。众所周知，铁甲螳螂要



通过飞天螳螂来进化，好在飞天螳螂的卡片并不需要草系的能量来进行攻击。飞天螳螂有70的HP，第一个技能为需要一发无色能量来发动的Slash（切割），基本伤害为10；第二个技能为需要两发无色能量来发动的Sharp Scythe（锋利之镰），基本伤害为20。飞天螳螂的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化之后的铁甲螳螂的HP增加到了120，第一个招式为需要两发无色能量发动的Steel Slash（钢铁切割），基本伤害为40，在对手下回合中，所有来自EX的攻击都将对铁甲螳螂无效；第二个招式是需要一发钢能量与两发无色能量发动的Slashing Strike（割破之击），基本伤害为100，但铁甲螳螂下回合不能使用此招式。铁甲螳螂的弱点为火×2，抵抗力为超能系-20，交换消耗为两张能量卡。



盔甲鸟有两个版本。第一个版本的HP为80，第一个招式为需要一发钢能量发动的Claw（钩爪），基本伤害为20，使用以后投币，如果是反面，本次攻击无效；第二个招式为需要一发钢能量与两发无色能量发动的Drill Peck（冲钻），基本伤害为50。盔甲鸟的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。



第二个版本的盔甲鸟有100的HP。第一个招式为需要一发钢能量来发动的Metal Sound（钢铁之音），投币，如果是正面，对手进入混乱状态；第二个招式为需要三发能量来发动的Swift（迅星），基本伤害为70，本次攻击不受到任何弱点、抵抗力以及其他特殊影响。盔甲鸟的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。显而易见，第二个版本的盔甲鸟明显略胜一筹，由于盔甲鸟不需要进化就可以直接使用，队伍有空位的可以将它列入队伍内。



拉达、百变怪

来看一下普通系的一些卡片。拉达有60的HP，第一个技能为需要一发无色



能量来发动的Gnaw Through（咬透），使用以后从对手口袋妖怪身上身上丢弃一张工具卡；第二个技能为需要三发无色能量来发动的Super Fang（超级牙），给对手加伤害指示物，直到对手的HP为10，也就是说这个技能可以一击就将对手打至10点HP，但需要注意的是，打一次之后再打也只能到10了，是不能将对手击杀的。拉达的弱点为格斗×2，无抵抗力，无交换消耗。由于无交换消耗，拉达十分适合打游击，好好利用的话，可以专门用来打对手的EX卡。

百变怪有70的HP，没有攻击招式，却有一个能力Transform（变身），在我方回合进行攻击之前，我方可以从手牌中将一张基本口袋妖怪卡放置在百变怪身上，百变怪则变身为那只口袋妖怪，百变怪本身携带的卡片、伤害指示物、特殊状态等将转移至新的口袋妖怪身上。百变怪的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



卡比兽、土龙

卡比兽有100的HP。第一个技能为需要三发无色能量来发动的Double Lariat（双重套索），基本伤害为40×，投币两次，最终伤害为40乘以硬币正面次数；第二个招式为需要四发无色能量发动的Rollout（滚动），基本伤害为60。卡比兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。



土龙有60的HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Double Draw（双重抓牌），使用以后抓两张牌；第二个技能是需要一发无色能量发动的Dig（挖洞），基本伤害为10，投币，如果是正面，在对手下回合中土龙将不受任何攻击造成的伤害与效果影响。土龙的弱点为格斗×2，无抵抗力，无交换消耗。



这两张卡总体来说都比较简单实用，卡比兽不用进化就可以直接用，而且有威

力60的招式；土龙则值得好好使用去抓牌。另外两只口袋妖怪都是普通系，招式所需能量卡也都是无色能量，可以跟任何属性的队伍合作。

优雅猫、露帕兔

优雅猫有90的HP。第一个技能为需要一发无色能量来发动的Gather Energy（能量收集），基本伤害为30，使用以后从套牌中寻找一张基本能量卡并给任意一只口袋妖怪携带上，洗牌；第二个技能为需要两发无色能量发动的Double Slap（连环巴掌），基本伤害为30×，投币两次，本次攻击造成的最终伤害为30乘以硬币的正面次数。优雅猫的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



露帕兔同样有90的HP。第一个技能为需要一发无色能量发动的Healing Melody（回复旋律），使用以后投币，如果是正面，我方所有口袋妖怪各回复60的HP；第二个技能为需要三发无色能量发动的Kick Away（踢飞），基本伤害为60，对手将前场的口袋妖怪与后场的口袋妖怪交换。露帕兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



相比较来说，一只适合用来补充能量，一张适合用来补血。虽然露帕兔的补血技能只有一半的几率，但回复一次就是60，真的很不错。

花斑鸠、塔本奈

花斑鸠有130的HP。第一个技能为需要两发无色能量发动的Wing Flick（翅膀轻击），基本伤害为40，使用以后对手将前场与后场的一只口袋妖怪交换；第二个技能为需要三发能量来发动的Air Slash（空气斩），基本伤害为80，使用以后投币，如果是反面，从花斑鸠身上丢弃一张能量卡。花斑鸠的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。



塔本奈的卡片并不是很厉害，而是十分古怪，所以才被拿过来介绍。首先塔本奈有80的HP。能力为Busybody（多管闲事），在我方回合进行攻击之前，如果塔本奈在手牌中，我方可以将它展示一下，此时前场的口袋妖怪可以回复10点HP与一个异常状态，然后塔本奈的卡片将会被



丢弃……塔本奈的招式只有一个需要两发无色能量来发动的Hip Bump（髋部攻击），基本伤害为30，对手下回合攻击之前要先投币，如果是反面的话，攻击就会被无效化。塔本奈的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。说这张卡奇怪，真的不足为过，有个不知道有何用的自杀类能力多管闲事，还有个用髋部攻击的古怪招式……

大颚蚁、沙漠蜻蜓、沙漠飞龙

终于轮到龙系口袋妖怪了！虽然这次的套牌中只有沙漠蜻蜓一家与黑白二龙……大颚蚁有60的HP。第一个技能为需要一发无色能量来发动的Smithereen Smash（砸碎），使用以后投币，如果是正面，对手从前场的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡；第二个技能为需要一发格斗能量与一发无色能量发动的Bite（啃咬），基本伤害为20。大颚蚁的弱点为水×2，抵抗力为电-20，交换消耗为一张能量卡。



沙漠蜻蜓有80的HP。第一个技能为需要一发草能量来发动的Quick Turn（快速旋转），基本伤害为20×，投币两次，本次攻击的最终伤害为20乘以硬币的正面次数；第二个技能为需要一发格斗能量与两发无色能量来发动的Sand Pulse（沙波动），基本伤害为50，同时给予对手后场的口袋妖怪各10点伤害。沙漠蜻蜓的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



沙漠飞龙的HP有140之高。能力为Sand Slammer（沙之狱），在任意回合间，如果沙漠飞龙在前场，那么就在对手所有的口袋妖怪身上各放置一个伤害指示物。招式方面有一个需要一发草能量、一发格斗能量再加两发无色能量发动的Flying Beatdown（空中巡视），基本伤害为80，我方可以选择性地丢弃一张草能量与一发格斗能量，如果丢弃了，对手则进入麻痹状态。



沙漠飞龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

黑丘雷姆、白丘雷姆



黑丘雷姆有130的HP。第一个技能为需要一发电能量与一发无色能量发动的Dual Claw（双重钩爪），基本伤害为20×，投币两次，本次攻击的最终伤害为20乘以硬币的正面次数；第二个技能为需要一发水能量、一发电能量与两发无色能量发动的Flash Freeze（闪光冰束），基本伤害为100，使用以后从黑丘雷姆身上丢弃一张能量卡。黑丘雷姆的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

白丘雷姆也有130的HP。第一个技能为需要一发火能量与一发无色能量发动的



Damage Rush（伤害冲锋），基本伤害为20×，投币两次，本次攻击的最终伤害为20乘以硬币的正面次数；第二个技能为需要一发火能量、一发水能量与两发无色能量发动的Cold Fire（寒冷之火），基本伤害为80+，投币，如果是正面，本次攻击追加40点伤害。白丘雷姆的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

黑丘雷姆EX、白丘雷姆EX





黑丘雷姆EX的HP有180之多！第一个技能为需要一发电能量与两发无色能量发动的Dragon Fang（龙牙），基本伤害为60，投币，如果是正面，对手进入麻痹状态；第二个技能为需要一发水能量、两发电能量与一发无色能量发动的Freeze Shock（冻结电压），基本伤害为150，黑丘雷姆EX在下回合不能攻击。黑丘雷姆EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



白丘雷姆EX的HP为180。第一个技能为需要一发火能量与两发无色能量发动的Dragon Stream（龙之流），基本伤害为60，投币，如果是正面，从废牌区内寻找一张基本能量卡并给白丘雷姆EX携带上；第二个技能为需要两发火能量、一发水能量与一发无色能量发动的Ice Burn（冷冻白



耀），基本伤害为150，使用以后从白丘雷姆EX身上丢弃两张火能量卡，对手进入烧伤状态。白丘雷姆EX在下回合不能攻击。黑丘雷姆EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

笔者个人认为龙系的出现实在有些多此一举，毕竟10多年都没有，忽然出来还并无任何特色。反而是这种需要多种能量卡进行攻击的方式，跟早期的卡片几乎是一模具一样，不但使用起来麻烦，还会让人有些眼花缭乱的感觉，最主要的是如果想使用一些龙，就要被它们的招式局限在某两个属性里面。当然喜欢龙系玩家的人就不用在乎这些了，反正也不会放其他属性的口袋妖怪在队伍里就是了……

随着春天的尾声即将结束的还有我们的《边界篇》，在下一辑的栏目中，笔者将为大家送上“《等离子团》系列”的卡片内容，下辑再见！

超梦D-Arts模型首发版开箱评测



文/马修

各位朋友大家好，4月本人迎来了自己的一个小小的礼物——去年末拍下的D-Arts梦幻可动模型终于送到了，虽然比发售日晚那么几天，但毕竟还是来了。俗话说：独乐了不如众乐乐，那么本人就把这款模型、这款带有首发特典的模型的开箱评测，带给大家。

什么是D-Arts模型

D-Arts模型是万代推出的模型之一，用立体的方式来将电子世界中的角色展现出来，并通过可动关节、最大限度地让游戏里的角色活跃于现实中，如《洛克人》、《数码暴龙》等，当然也包括《口袋妖怪》。这次的超梦模型就是其中之一，拆开后几乎发现所有关节都可动，闲话少说，咱们还是开始评测吧。

包装

先来看看正面包装，很硬朗的风格，也符合超梦这种爷们气十足的强大，而包装上有个圆圆的小黑贴纸，上面有一个梦幻的剪影，那个就是该模型的首发特典——一个梦幻的小模型。





给特典标识一个特写。



再来看包装盒的背面，都是实物拍摄，反倒没什么好说的了。是骡子是马还是凯路迪欧，等会咱拉出来溜溜就全都明白了。



从俯视角度看看，不得不说，盒子做得还是很漂亮的。

初拆



初步拆开，中间那个精灵球形状的东西是梦幻玩偶的底座。



初拆后盒子里的全部内容，除了模型主题部分，还包括有支架和底座以及说明书、线上问卷这些。



底座和支架的特写，其实主要是梦幻来用。

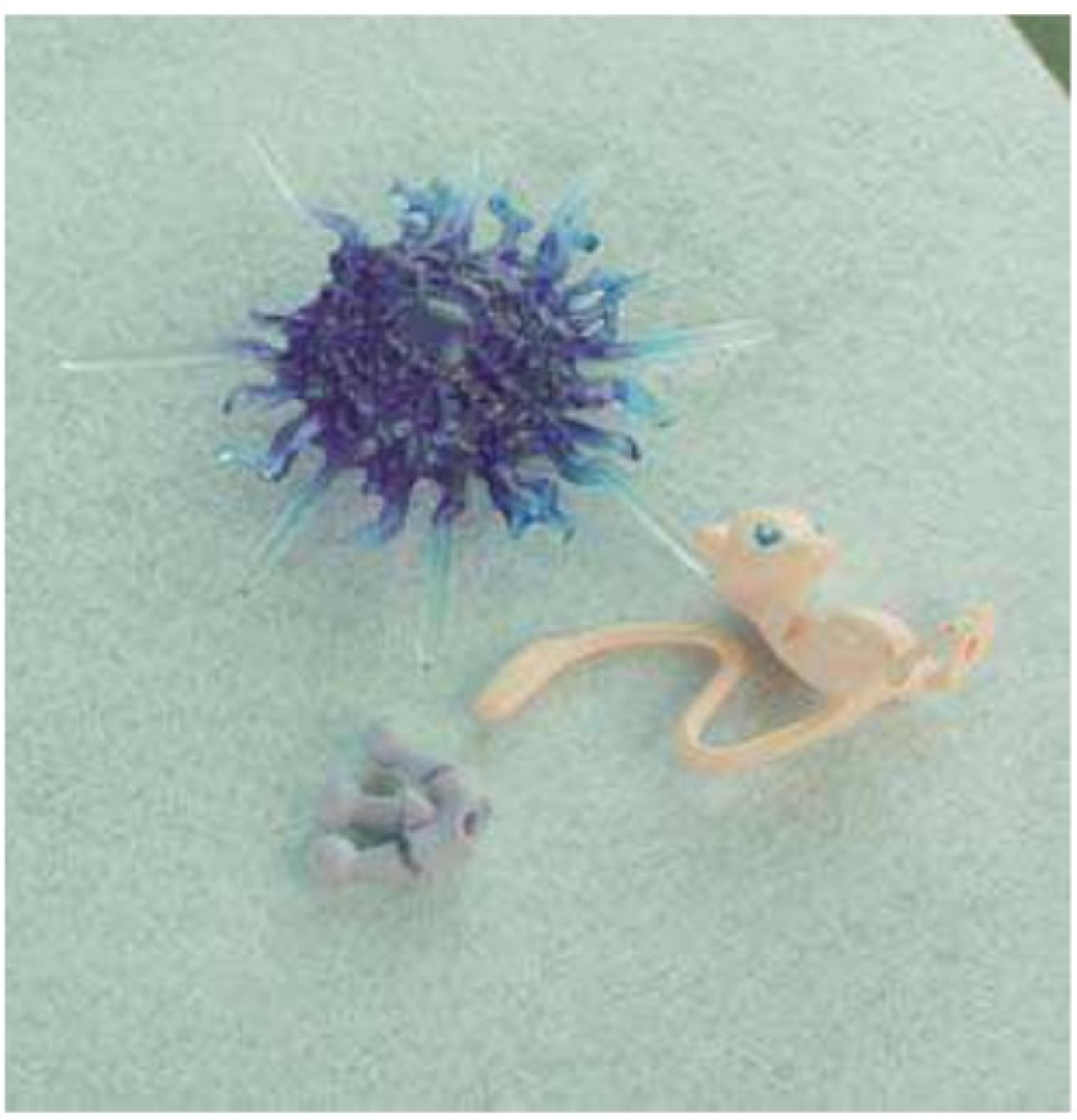


给超梦个初拆时的背影，超梦在窗台上曰：逝者如斯夫。

全拆



这步骤就要把里面的零件什么的全部取出来了，里面大都用透明胶封住边角，拆时需要把胶揭下来。大家看到梦幻了吗?



盒内小包装拆解完毕，三个物件，分别是梦幻和超梦的特殊手以及超能力球。



把这三样和超梦放一起，会发现梦幻好小的感觉。

超梦



看完合影我们来看看超梦的细节，细节没得说，尾巴尤其长。



把尾巴伸直看看长度，其实这个尾巴除了还原超梦的原型，也起支架的作用，所以才做得长了。



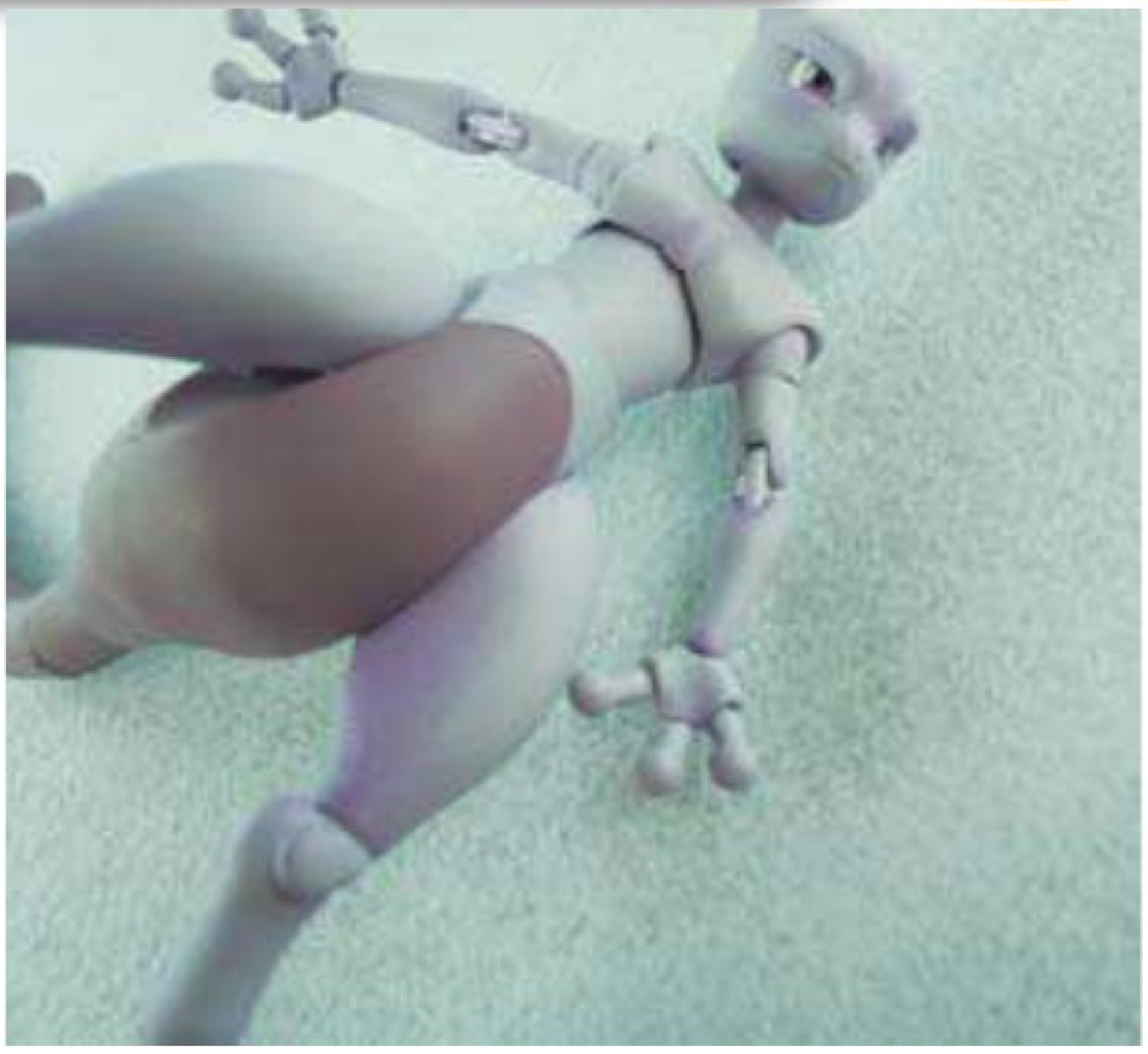
每个关节都可以活动，让超梦摆个POSE吧。



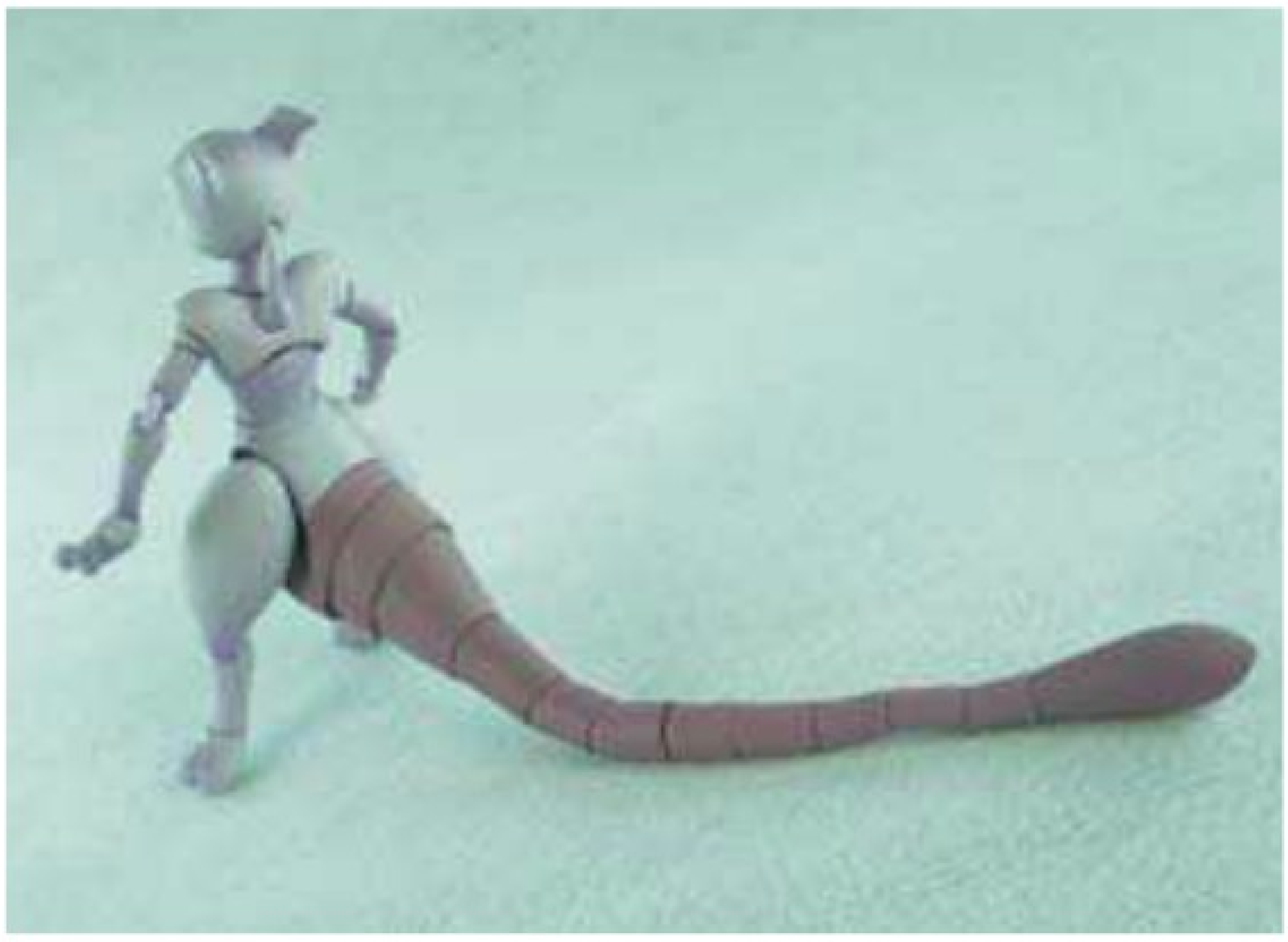
关节特写，头、颈和后背都可活动。



髋、肘及臂关节，这个角度看很霸气的说。



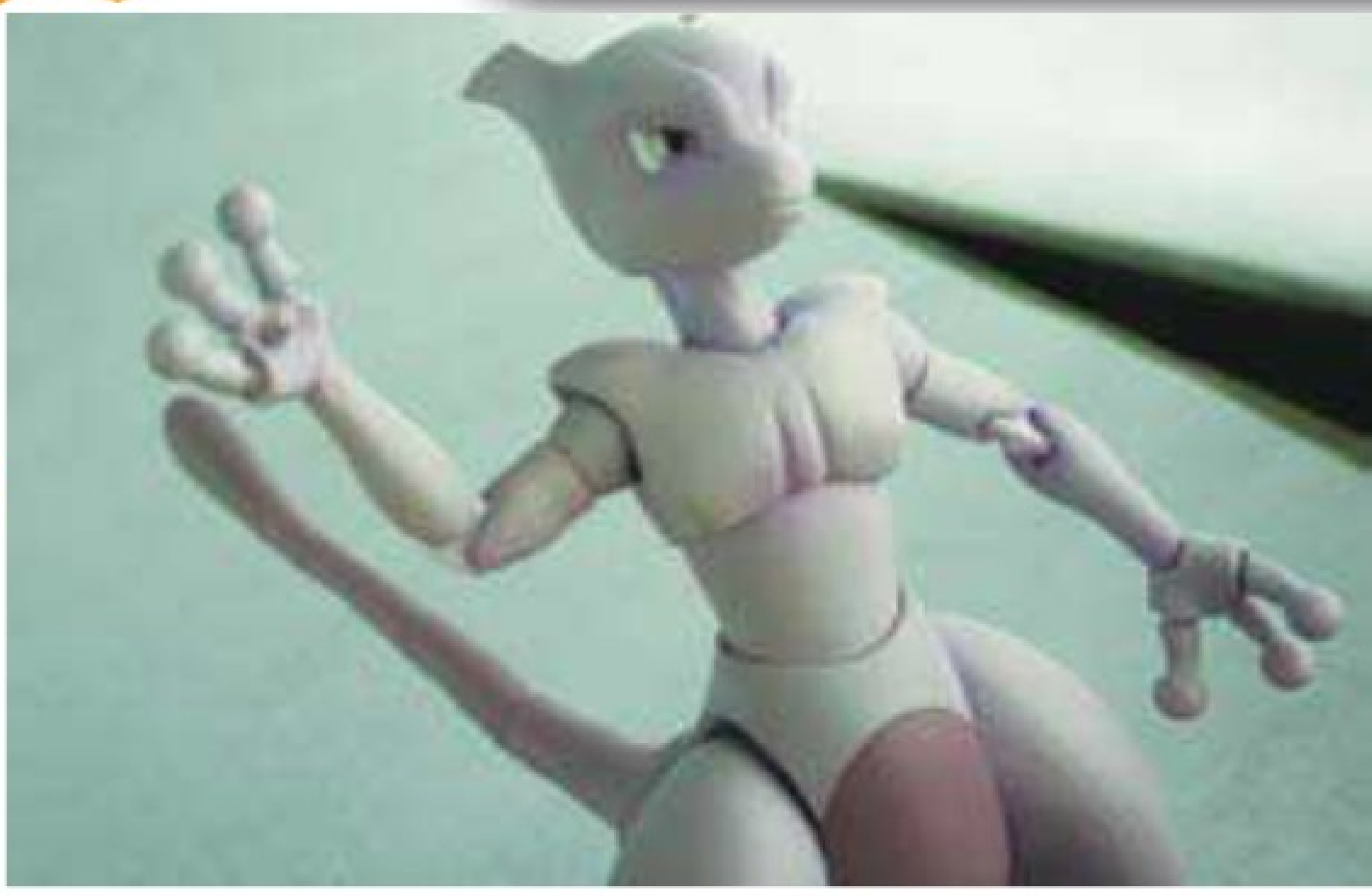
换个角度，看看髋关节和臂关节，为什么这词用得感觉像是解剖……



给尾巴一个特写，关节相当多，但实际上尾巴可动的幅度非常有限。



啪嗒啪嗒，看着有点惊悚，实际上腕关节本身就是可拆卸设计，为的是换上那个特殊的手。



特殊手的手掌心上有个凸起的小柱子，是用来固定那个超能球用的。顺便对比下左右手，指根关节也是可动的。



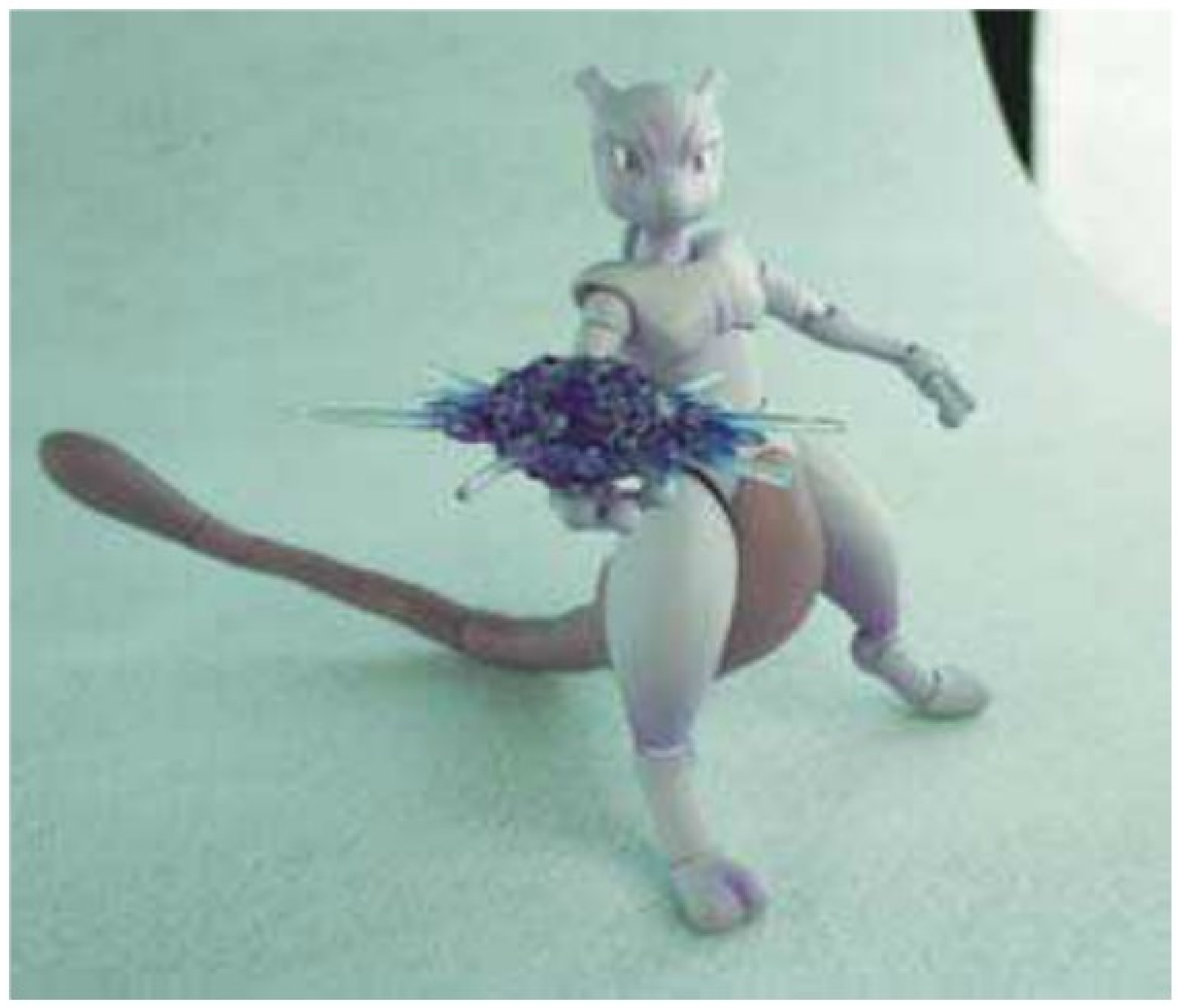
然后看看那个超能球，超能球上有个凹槽对应特殊手的圆柱，但太不容易发现了，即使让超梦给捧到布景灯下，仍然看不清……



让超梦拿着超能球的话，需要先把特殊手和超能球连接上，连接好是这个样子，超能球的侧面在一根手指和另两根手指之间。



然后再把连接号的超能球+特殊手安装在手腕上，给超梦摆个帅气的POSE，OK！



当然，如果不用拿超能球，使用普通的手就好，而在这个时候拿着超能球也不需要特殊手……



一直非常喜欢超梦的这个POSE，很霸气，自己摆出来也很有成就感。





《饿狼传说》、《格斗之王》超必杀之凯撒波。





《街头霸王》之波动拳。



黄飞鸿之功夫。

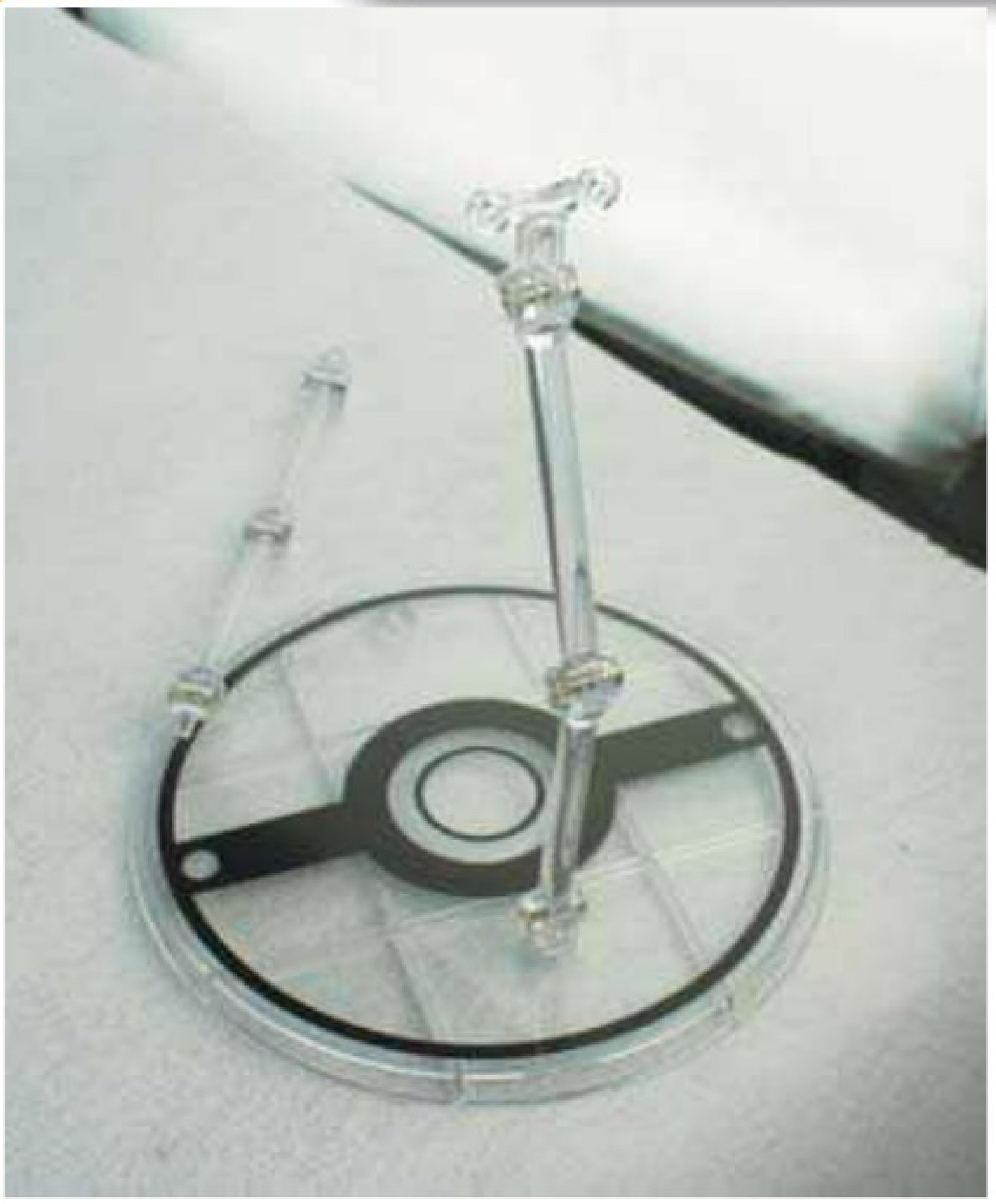
梦幻



梦幻非常小，和《钻石·珍珠》双版本预约特典的三个主角对比下它的大小。



梦幻小模型的下方有个槽，与支架杆较细的小圆柱突出相称，还是让超梦给捧到布景灯下，好好照一照。



梦幻很小，但支架不小，用支架杆的大头插进底座的六边形槽，上边那个钥匙状的东西主要是方便调最上端插梦幻的小柱子的角度。



这样梦幻就能通过底座和支架停留在空中的多种高度和方位了。

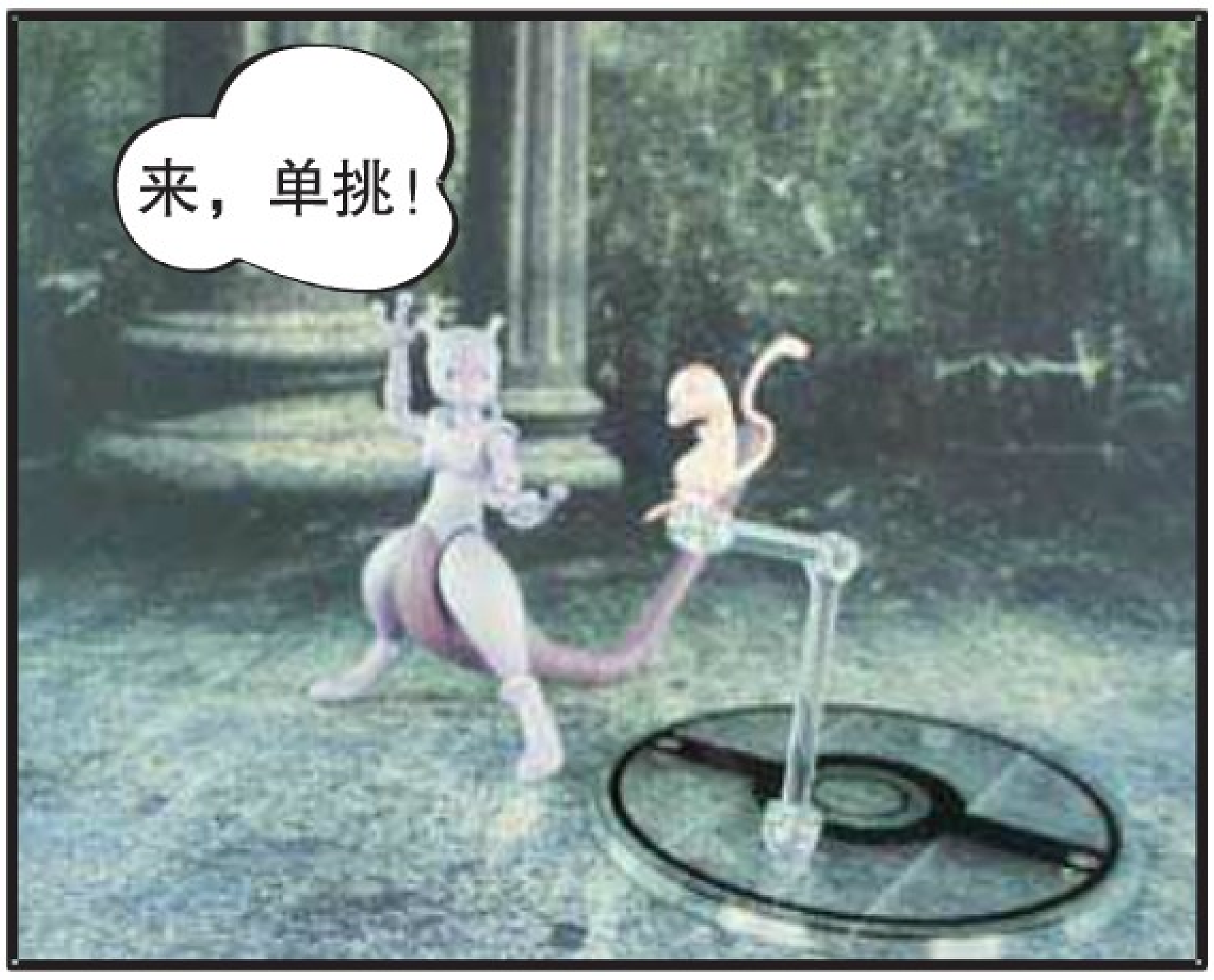
超梦+梦幻

一大一小两个模型放一起，就可以充分发挥玩家的想象力了。下面是笔者搞出来的一些，由于在玩模型上属于外行，本身又缺乏想象力，因此就没多放，给大家看个热闹就好。













关于模型的一些注意事项

1.虽然说很多关节可动，但这种模型本质上的意义还是在于摆着看，能动的关节多绝不意味可以像一般玩具那样扭来拧去，而且即便是摆姿势，也要注意轻一点，不要用力，更不要在卡住的时候用蛮力。

2.无论超能球看起来多好吃，也改变不了它不是食品的事实，还有那个小梦幻也一样。总之，不光自己不要试图去品尝味道，也要避免被小朋友给吃了。

3.特殊手或被特殊手替换下的备用手的使用率极低，由于其非常小，因此一定要放好，免得日后找不到。

4.同样由于该模型关节脆弱且有备用手、梦幻等这些小部件，所以请避免让小孩子、尤其是熊孩子接触该模型。而这也是官方给本模型的用户年龄定义为15岁以上的原因。同样也是考虑到《口袋玩家》读者中不乏15岁以下者，所以该模型最终没能作为奖品，而是被本人评测一番后扔在了电脑上……



▲马修的电脑机箱上，包括有《口袋玩家》做赠品的纸模和立卡，第四代的五款首发特典小模型，以及新来的超梦与梦幻，还有两个是读者给寄过来的。

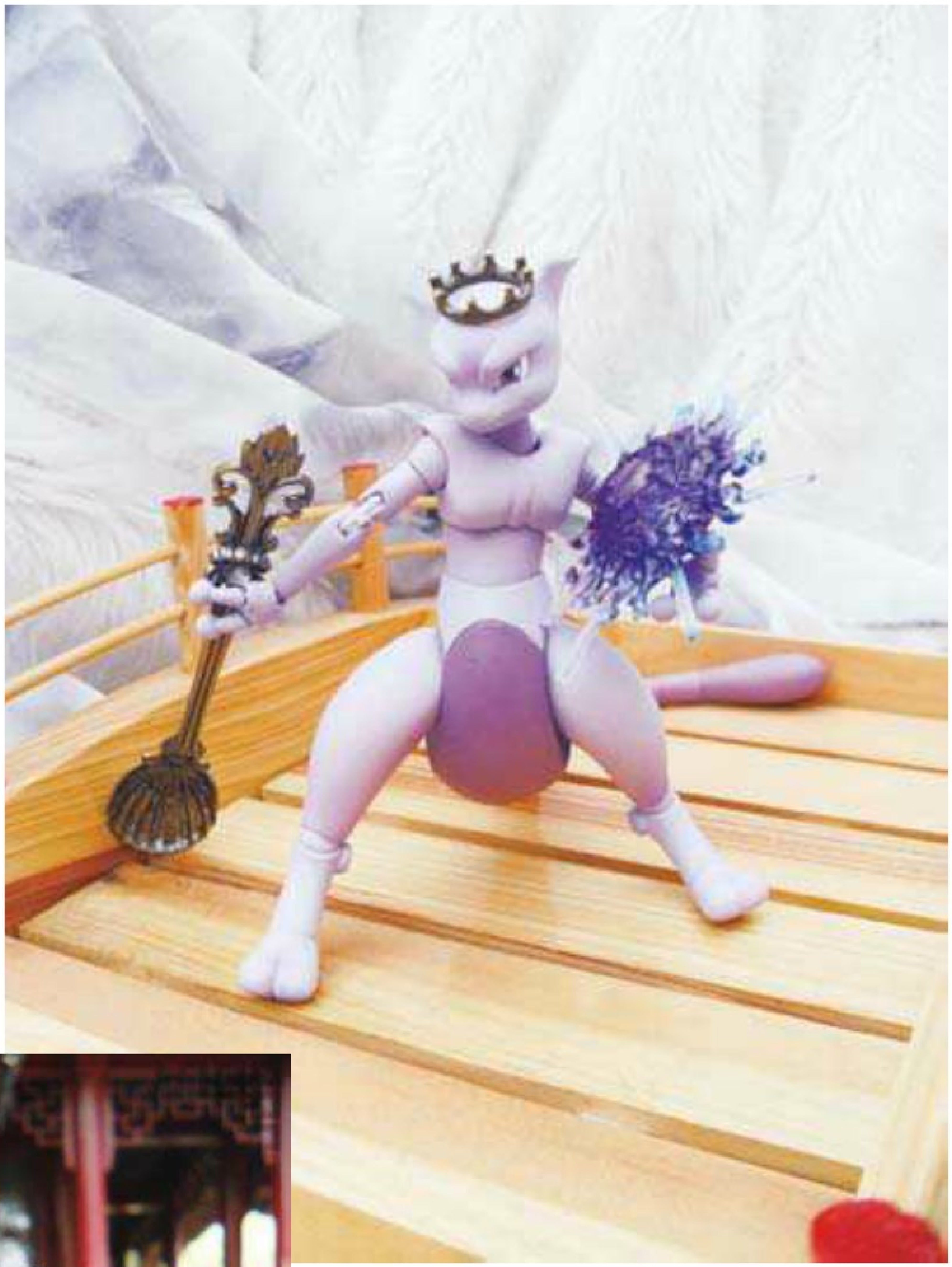


■包装盒底部的警告提示。

特别篇：超梦模型室外摄影美图

友情提供：猫伊

前面那些图片都是马修我这业余人士拍的评测图，恐怕大家看得有些无趣，下面都是经常外出拍照的猫伊和青鸟的作品，来看看妹子们的专业拍摄吧！



















■最后这张是国外网友的创意作品，相当有魄力。

精灵中心

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

整理完本辑精灵中心时，很无奈地自问了句：这时间过得是不是有些太快啦，明明春节的假还没休够、清明的小假还没有感觉，这五·一就来了……工作之后最大感触还真就是时间过得特别快，因为无论是公司还是自己，每天、每周或多长时间都有任务要完成，于是就处于为了目标而忙碌的状态——其实时间很无辜，毕竟每天24小时都没变，这个时候也开始有点眷恋起大学时候每天度日如年的颓废岁月了呢。大家别学我，好好学习好好玩，下面开聊！

新的结尾

最近怀旧中，补买了《突击队》2、3和《口袋信长》的正版卡，而且买的是带黑色雷库萨特典的，两张《突击队》就很便宜了，加起来才等于带特典的《口袋信长》。最近自己写了个《战国》的结尾（虽然还没写完），问下，能投在“自由谈”吗？到底该投哪儿好？我只是想把自己想到的剧情分享下，听说这篇比较短的原因是以前的几篇都很长，所以这次缩……水了？某《战国》迷表示想多点人物，目前还差一点，很快就写好，请问能投吗？

上海 光の轨迹

半夏：《战国》的结尾？是指之前我们在书上刊登的那个同人小说么？

乌冬：接着别人的同人小说写，最好还是跟原作者说一下吧。

阿鲁：小心眼工作室的撰稿人经常在百度“口袋玩家贴吧”发帖，你可以征求下他们的意见。

马修：要我说，光轨同学既然很喜欢《口袋信长》，不如自己完全原创呢。别的不说，已经连载完的作品再补一些刊登的可能性也不大，不过如果你和原作者沟通好、取得原作者同意，倒是可以以外传的形式来投稿。

玩家画廊扩大版 雷拳



上海 启明星

马修：启明星同学的必杀技系列。

去吧，皮卡丘

最近流行一张图，上面说：喝醉了乃人之常事，但你把我的仓鼠扔出去还大喊“去吧皮卡丘”我就不能理解了。现在同学们经常和对方说：“去吧，皮卡丘！”

广州 爱皮卡的思思

乌冬：去吧，鲁叔！

马修：去吧，鲁叔！

阿鲁：你们怎么这么冷呢……这笑话多不好笑啊。是不是，半夏？

半夏：美编喊我改稿呢，等会回来再说。

阿鲁：去吧，半夏！

我弟弟

有天我玩《口袋》时，我弟来了。当时我正在玩《白》，到冠军之路，中途朋友约我出去玩，我便让弟弟玩《口袋》。心想他又没玩过，肯定打不过。没想到回来时我弟竟然在打四天王！我当场就无语了。

湛江《？晓？》



半夏：恭喜你，一个新的口袋玩家即将诞生了！

马修：所以说《口袋妖怪》上手很快嘛。

阿鲁：你和朋友都出去玩一趟了你弟弟还在打四天王，明明是打得很辛苦！

乌冬：告诉他用什么招怎么打，拉他入坑，以后你们一起玩就方便了。

www.dooland.com

玩家画廊扩大版

幻人



武汉 cat卢卡

马修：很萌的梦幻拟人，粉色头发是萌点。

中了3DS LL

没想到居然中了一等奖！感谢抽到我的小编！下次中奖意味着很遥远吗？

厦门 钟英鑫

阿鲁：传说中的3DS LL中奖者终于出现么？

半夏：这位读者运气真好，羡慕ing，以前我当读者的时候连小奖都没中过。

乌冬：编辑部这些人当读者时候似乎都没中过奖……

马修：谁抽到你的呢？说实话这个我也不知道，抽奖是兰州的一编室同事做，而小编们所在的二编室是在深圳，地方隔挺远呢。不过可以肯定的是，你本次抽奖中奖，对你以后参加抽奖都没有任何影响，欢迎继续参加哦。



比难度

玩《黑·白》，抓神兽丢了N个高级球，仍然没到手，于是问某室友："捉神兽难度更大，还是把妹子的难度更大？"他说："当然是把妹子，捉神兽可以用金手指。"

上海 大城

阿鲁：不耐烦了就扔个大师球呗，否则像某位同学那样，大师球还没等用电脑就被黑了，多不值。

乌冬：有人喜欢收藏大师球的，是吧，马修。

马修：从我的经验来看，大城兄说的N应该是30+。

半夏：其实，玩恋爱游戏也可以用金手指的……

买《口玩》

一晃又过了一年了……我成年了，嘿嘿！在到无锡考试的地方见到了《口玩》，那个激动啊！我衔着烧饼，手里拉着车，另一只手提着包找钱，连书亭的大叔都给吓着了，忘了找钱……粉红色的毛爷爷啊，差点就飞了！语无伦次中……

徐州 小叡

半夏：去考试还能顺手买到书，这运气真好！

阿鲁：粉红的毛爷爷？听起来面值还很大！

马修：买书拿钱的时候似乎很辛苦哎，话说做这么多年《口袋玩家》，也是看着读者们从小学到中学到大学到工作……

乌冬：于是马修又开始感慨了，大家继续看别的吧。

63辑调查之 63辑之评价年度总结专题

很好，在以后要找一些去年发生的事件的话，这里基本都有了！

苏州 老总

还不错嘛，希望多点新闻。

广州 小怡

很好，有没看过或没玩过的可以继续补。

上海 Blue

我觉得这样不错，因为我玩《口袋妖怪》的时间不长，回顾下一年的《口袋》资讯我觉得对我有帮助。

天津 Ray

这样对一年的总结挺好的，能让我回顾下一年来关于《口袋》的新闻有什么遗漏了，希望年年有。

上海 kiddo

灰常好，但是，我都知道。

南平 金

这个专题很棒啊！集结了一年的《口袋》大事，虽说有些活动可能离我们很远，但也还是能感受到那份喜悦啊！

南宁 索人

挺给力的，我觉得让人看得眼花缭乱，大开眼界，对于《口袋妖怪》的要闻有了一个大致的认识。

上海 顾春军

我认为很好，让我清楚了解了过去的一年关于《口袋妖怪》的一些事。

上海 Jeffy Seth

每年都有回顾，很正常……既然是年终总结，就没有好不好一说。

太原 恍恍惚惚

马修：年度要闻回顾能得到这么多读者朋友的认同，我也算宽了心了，《口袋玩家》每年一次的《要闻回顾》大都是埋怨得多称赞得少，这次既然大家肯定，以后我们也会继续用这个风格给大家做总结性的专题。

64辑调查之 64辑之你最想玩到的一类衍生《口袋》游戏?

《口袋妖怪大乱斗》，画风很可爱。买不起3DS，62辑的《口玩》又没买到，看到同城的中了就……

厦门 水色の音律

一种既有精灵，又有卡片战斗的总和单机游戏。

太原 苍炎月影

有关冒险的吧，人和口袋妖怪一起去解谜的也不错。

汕头 吴昊

狩猎类型怎样？拿着太刀满世界追着个小拉达跑，或者被个丘雷姆追得满世界跑，多有意思啊。

秦皇岛 T-g

迷宫新作，还有类似于PM成长史之类的游戏吧。

南昌 皮之山丘

《口袋妖怪 X·Y》，因为是3D的，所以非常期待。

广州 小茜

打击感比较强的或多开发些APP游戏吧（０ε０）！

—

现有的就挺好，正作、《信长》、《PTCG》我都挺喜欢的。

深圳 Glacia

说实话，希望有一款育成类的，但是现在最有爱的还是正统作吧。也可以像鲁叔说的Galgame。

沈阳 脆甜葱

玩家画廊 口袋版

“玩家画廊 口袋版”的目的就是交流和快乐，没什么太高要求，大家尽情画出自己的风格！避免用颜色比较淡的铅笔来画，否则扫描出来后会不清晰，用线条明朗的笔来画出你的个性自画像吧！



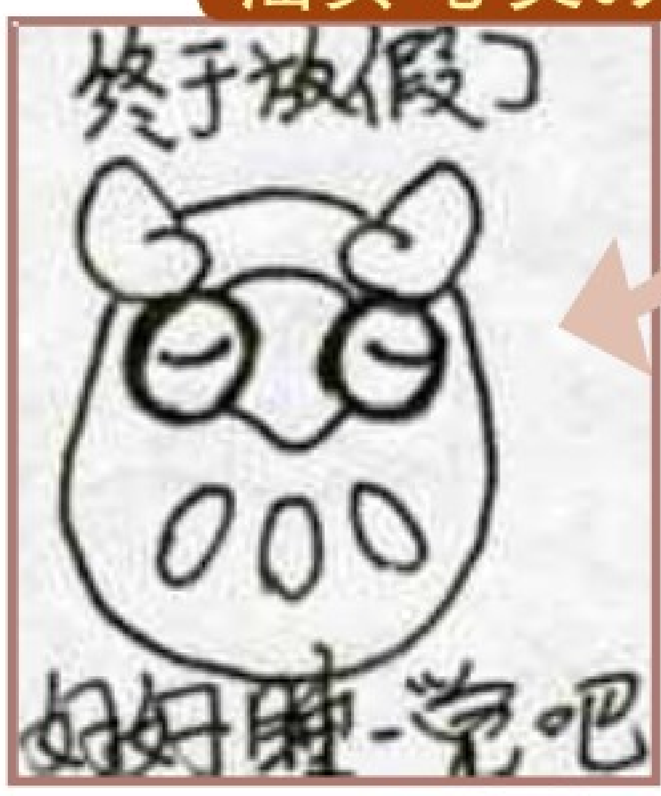
中山 白彗星

马修：这黑龙真帅！



上海 黑色闪光

马修：这个貌似是某种熊？



汕头 心灵の沙漠

马修：这种图在没有午睡的下午看时杀伤力极大。

马修：新的伊布到底是什么属性的呢？



上海 光の轨迹



马修：我发现柯南的眼镜和发型都是其主要特色。

乌鲁木齐 Pokemew侦探

口袋聊天室

修爷！告诉我《黑2·白2》除去御三家的强大组合！

台州 路比

马修：好用的精灵很多呢，像最开始可以抓到的利欧鲁、卡蒂狗，中期抓到的达摩娃娃、沙鳄鱼等等。

在贴吧两次Wi-Fi交换，好开心！

上海 蚊子

马修：大家平常也多去贴吧交流哦，人多了活动多了自然欢乐也就多啦。

伊布新形态的眼睛是有多大……马上高考了，处处吸RP。

南昌 香蕉

马修：其实我感觉伊布一家的眼睛都很大……

利欧鲁耳朵下那个东西是啥？进化后变成两个那个又是啥？

无锡 Robert

马修：那两个是波导感应器官，进化成卢卡里奥后，波导感应器官由两个增长为四个，也说明卢卡里奥在波导的感应和使用方面的能力大幅提升了。

咱们《口袋玩家》有木有自己的群呀？要不马修哥你办一个呗。还有咱喜欢纸模，希望可以赠送几个，谢谢修哥了。

哈尔滨 破坏死光

马修：我的建群名额很早之前就被浪费了。以前精灵中心有刊登大家的QQ群，现在很久没有发布的了，大家有《口袋》QQ群的话写成200字的介绍发来，我们还是会和以前一样给大家刊登宣传的。

为了《口袋妖怪》，我买了二手3DS，却发现我们这里没有地方正版卡带，哭了！

厦门 Swimming

马修：《口袋玩家》里厦门的读者不少呢，可以多联系下问问哦。而且即便附近买不到正版游戏，也可以网购的。

一直以来，我个人都觉得撇开错别字的问题不说，《口袋玩家》其实是一本很实用的游戏书刊，对于广大口袋迷的攻关起到了不小的作用。

上海 顾春军

马修：好吧，错别字……扶额中……

抓神兽用什么球最好？大师球完全不够用！囧……

合肥 Joker

马修：我一直用高级球的，存档了慢慢抓，这样才有成就感嘛。

玩《黑》版时二周目收梦特性狒狒，然后梦纳催眠术后换上半血细胞十字，特性交换后出现一个奇怪的东西……不倒翁特性导致的BUG？

北京 藤叶蛇kane

马修：虽说无图无真相，但听起来还是挺有趣的，哪位有兴趣试下别忘了给小编发张图来，大家一起鉴定怪东西吧。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	刊载作品	尚需提供
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编

天津 洛火



马修：这只皮卡丘的真名其实叫皮卡光秀。

北京 飞舞在月光下



马修：小光是本人非常喜欢的女主角，圆企鹅也大爱。

苏州 V3



马修：现在有点庆幸没用真人照片做小编形象了。

厦门 幻の钢



马修：飞天对地鼠的意义真的不大的……

广州 小闷



马修：地方不够大是导致比克提尼变成酷洛洛的重要原因之一。

广州 依布



马修：这只毛脸小狗笑得真开心。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下五个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊、口袋周边及对战乐园。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上勾，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打勾了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。

城市	昵称	QQ
北京	seary	1872390714
广州	爱皮卡的思思	523822461
广州	小集	814134214
哈尔滨	破坏死光	2236431432
贺州	月弥	1293040625
惠州	近墨也赤	240815795
惠州	随便出现	857812639
南昌	皮之山丘	1044539453（备注）

城市	昵称	QQ
南宁	索人	13188704
汕头	心灵の沙漠	1045025121
上海	DK	2319141718
上海	黑色闪光	710421881
沈阳	腌甜葱	819471386
乌鲁木齐	仲裁者	1716019273
厦门	水色の音律	1054046607

《口袋玩家》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55辑，定价：16元。第62~65辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。202辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。

《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9~12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊



栏目主持/马修



伊布
绘：SJJ

SJJ同学的呆萌系列精灵之伊布君。



元祖鸟
绘：FOUR

从元祖鸟的蜥蜴脑袋来看，《口袋》的制作人还是比较倾向于进化论的。



飞空
绘：gr199

很有魄力的一张图，整体都很帅的布局中，刺尾虫显得尤为可爱。



新伊布
绘：Sukeyfour

关于新的伊布的同人画都这么多了，可官方就是不给进一步公布消息……

虽说漏一圈不漏一个，但《超世代》开始女主角的戏份都明显越来越多了。



泡泡蛙

绘：炫.SIRIUS



三个女主角

绘：Kazuki樱

新的精灵总是很受大家的欢迎呢，泡泡蛙不知道会进化成什么样。



梦妖

绘：卷耳兔小惠



对决

绘：一

当初一开始遇到梦妖以为是女鬼，现在越看越可爱……

画在纸上的强图，但作者资料遗失了，请作者看到后发电子邮件（pgking@263.net，注明：画廊）联系小编啊。

口袋自由谈

记得多年前陪伴你无数日夜的洋娃娃吗？记得给了你无数快乐的玩具和掌机吗？他们是否有被丢弃或遗忘？也许有一天把他们从角落里拿出来，你拾起的也许不止是一个儿时的玩具，更是一段回忆、一个童年。本辑的“自由谈”故事，说的就是一个被遗弃的可怜的布偶……

不变的心

文/月神兔兔

1.

小宝宝坐在婴儿车里，看见眼前突然出现了一个奇怪的布娃娃，它浑身漆黑，目露红光，嘴角上带着拉链，龇牙咧嘴地做着鬼脸：“嘿嘿嘿，你怕不怕我呀？”

小宝宝立刻被它吓哭了。

咦？怎么突然哭了呢？妈妈回过头来有些不知所措，布娃娃早已一溜烟地躲进了草丛里。

“喂！你快给我出来。”我把它从草丛里拽了出来，“刚才我都看见了哦，你怎么可以欺负不会说话的小宝宝呢？”

“放开我，放开我。”它使劲地挣扎，可就是逃不出我的手心。

“你不怕我吗？”它瞪着鬼脸朝我吼。

“有什么好怕的，你要真有本事干嘛见了大人就逃呢？”

像是被我说中了要害，它略显沮丧，不过很快又神气活现地对我说：“但我可以诅咒你！”

“诅咒我什么？”

“诅咒你被雷劈死，走路撞死，想女人想死！”



“不准说脏话！”我朝它的脑袋上狠狠地揍了一拳。

它捂着脑袋，两眼泪汪汪地说：“这是什么世道呀？人类都不怕鬼了吗？”

“这倒不一定，一般人都怕的吧，可我偏偏就是不怕，算你倒霉。”

于是它的气焰坠落到了谷底。

2.

“话说你到底是个什么东西？”我还是忍不住好奇问它。

它挺着黑乎乎的身体气愤地对我说：“我原本是一只漂亮的洋娃娃，我的主人可喜欢我呢，天天抱着我陪我玩。可是后来他有了新欢就不要我了，居然把我丢进了垃圾桶。因为怨气难消，我化作了怨灵，要去找它报仇！”

“原来是这样，那可真是太过分了，即使是玩腻了的玩具也可以留作纪念永久珍藏的嘛，干嘛偏要扔掉呢？是哪家的小鬼这么绝情？”

它把小鬼的名字告诉我，我发现自己居然还认识——原来是我们学校初中部那个出了名的捣蛋鬼，有次过年的时候还往我家阳台上扔过鞭炮呢。

“真是不像话，这个闲事我管定了，我现在就帮你去揍他。”

“什，什么？”它突然急了，“不要！不可以这么暴力的。”

“咦？不是你说要找他报仇的吗？”

“人家只是想捉弄他一下而已啦。”它生气地朝我吼，搞得好像我才是坏人一样。

那么要怎样捉弄他呢？

它说它准备偷偷溜进小鬼的房间去捣蛋，但又不能让小鬼发现，所以让我想办法帮它把小鬼引开。

于是晚上我来到小鬼家敲门，他妈妈很不耐烦地开门问我：“有什么事吗？”

“您好阿姨，是这样的，刚才我家外婆迷了路，是您家的孩子把她送回了家，我是特别来感谢他的。”

“这样啊……”他妈妈从一脸大便不畅的表情瞬间变得心花怒放，“啊呀，我就知道我们家孩子聪明又懂事，多亏了我们从小教他要助人为乐……”

她赶紧把小鬼喊了出来，小鬼莫名其妙地瞪着我，一副中二欠扁的模样。

“咦？怎么不是他？”我假装看了看门牌，“啊呀，阿姨对不起，我好像走错门了。”

我看见他妈妈眼角一抽，一脸尴尬的表情。

3.

“嘿嘿嘿，臭小鬼，这下知道我的厉害了吧。”布娃娃捂着嘴偷笑个不停。



“你偷偷从窗口跑进去到底干了些啥？”我好奇地问。

“我把他做完的作业全改了，明天他就等着给老师骂吧。”

“原来如此，这招可真够阴的。”

可是第二天，我见它又无精打采地低着头，两只眼睛都快垂到地上了。

“怎么了？那个小鬼没被老师骂吗？”

“嗯。”它伤心地点点头，然后对我哭诉道，“我刚才跑到他们教室去偷看过了，不仅没被骂，还被老师表扬了呢。”

“怎么会这样？难道被他发现，又改回来了？”

“才不是呢。是因为他原本做的全错，结果我反而把它全改对了。”

“……”

这小鬼的成绩究竟得有多差？搞了半天它这个仇还是没能报成。

“你为什么不趁夜深人静的时候出来吓唬他，把他吓个半死呢？这样不是很方便吗？”我向它提议道。

“那可不行，我才不想让他看见我现在这个样子呢。”它别扭地回答。

“这种时候居然还考虑自己的形象？就你这样还指望报仇？”我有些不耐烦了。

“唉……”它无奈地摇了摇脑袋，居然说起了丧气话，“看来这个仇真的可能报不成了。”

“如果报不成会怎样？”

“报不了仇我的怨念就无法消除，那样我就会永远作为怨灵留在世间，并且永远缠在第一个发现我的人类身边，缠他一辈子。”

居然还有这种麻烦的设定？

“等等，顺便问一句，第一个发现你的人是谁？”

它朝我瞄了一眼，突然恍然大悟般咧开了装着拉链的嘴，幸灾乐祸似的对我说：“除了你还能有谁？”表情居然还有半分得意。

“好吧。”我握紧了拳头站起身来，坚定地对它说：“决不能让这样的事发生，我一定会想办法帮你报仇的！”



放学后我们悄悄地跟在小鬼后面，他边走路边玩着游戏，耳朵里还塞着耳机，根本没发现有人在跟踪他。

布娃娃从我书包里探出脑袋，很不甘心地瞪着他手里的游戏机，一副怨念很深的样子。

“就是那个该死的玩意儿抢走了我的主人，自从有了它，我的主人就天天抱着它玩，就连钻进被窝都不肯放，根本不再理我了。那个鬼东西到底有什么奇特的魔力？”

原来是一台游戏机惹的祸呀。

“对了，我有办法了。”我脑子里突然灵光乍现，“你偷偷地去把他的游戏记录给删了吧，那样他肯定会郁闷死的。”

“对啊！真是个好办法！我怎么就没想到？”它立刻兴奋了起来。

可就在我们准备讨论下一步行动方案的时候，突然看见一帮不良少年朝小鬼围了过来，个个摩拳擦掌，一看就知道来者不善。

是小鬼间的斗殴吗？看来这个捣蛋鬼结怨很深呢，不过这样倒也挺不错，我对布娃娃说：“这下有人替你报仇了，省得我们亲自动手。”

“那怎么行？他会受伤的，快点去帮他！”

咦？它到底还想不想报仇了？

我就这样被推到了风口浪尖，一群不良少年对着我怒目而视，好像要把我吃掉，真是太糟糕了。

“喂，大叔，不要管我们的闲事好不好。”

居然管我叫大叔？真想好好教训他们一顿。

“其实我也不想管啊，可惜刚才一不小心就打电话给你们的老师了，他们说马上就会赶过来。”我拿出手机在他们面前晃了晃，虚张声势。

“切，真是个窝囊废，居然叫老师。”

虽然他们明显有些半信半疑，不过“老师”两个字看来还是挺有威慑力，这帮不良少年不敢久留，赶紧四散而去了。

“多管闲事！这帮家伙本来我一个人就足够对付了。”小鬼非但没有谢我，居然连个好脸色也没给我看。

“喂！你给我站住！”我朝他吼了起来，忍住想要揍他的冲动，“还记得你小时候最喜欢的布娃娃吗？你为什么要把它扔掉？”

他回忆了一下，仿佛总算想起来的样子说道：“哦……那种只有小孩子才会玩的东西，留着它有什么用？”

“你就没有想过被抛弃的玩具会是怎样的心情吗？被曾经最喜欢它的主人抛弃，在暗无天日的垃圾桶里孤独地等待着被化为灰烬。



你想过那是怎样的感受吗？”

“哈？你有病啊！一个布娃娃能有什么感受？”他不屑一顾地转过身去，重新戴上了耳机，继续边走路边打他的游戏，不再理我了。

布娃娃躲在我的书包里，用低沉无力的声音对我说：“算了啦，人家才不在乎呢。”明显口不对心。

不行！即使你阻止我，我也要把这个小鬼好好揍一顿，把他给打醒！我快步跟了上去。

就在这时，一辆卡车呼啸而来，不停地按着喇叭，小鬼玩游戏玩得出神，居然误闯了红灯！

“危险！快停下！”我放声大喊，可小鬼戴着耳机，完全没有听见。

根本来不及思考，布娃娃已经飞身冲到了小鬼面前，扯开嘴上的拉链对他狠狠地做了个鬼脸，把他吓得一屁股坐倒在地上。卡车几乎擦身而过，险些将他撞翻。他惊魂未定地看向周围，布娃娃已经不见了。

刚才看见的是鬼吗？

5.

“不是不想让他看见你现在的样子吗？怎么改变主意了？”

“那有什么办法？总不能看着他被撞死咯。”

“你嘴上说是要报仇，其实根本就一直是在帮他嘛。”

“唉……”它无奈地叹了口气，“谁让他变了心，可我却没变呢？现在我才发现，其实……无所谓他是否喜欢我的吧……”突然，它全身闪起了光芒，黑色的身体绽开成了粉红色的衣裙，棕色的长卷发从头顶上滚下来，嘴上的拉链也消失了，居然变成了一只可爱的洋娃娃！

“嘿嘿，不认识了吧。”她朝我调皮地眨着眼睛，“这才是我原来的样子呀。看来怨念已经消失，我又恢复成了原来的样子了。再过不久连意识也会逐渐消失，我又要变回一只普通的洋娃娃了。”

“连意识也会消失吗？怎么会这样？”我深感遗憾地说，“好不容易才成为朋友的，这么快就要说再见了？”

“是有些舍不得啊，说起来我还没谢过你这么努力地帮我呢。”

“如果你想谢我的话，就请你在意识消失之前听我问完最后一个问题好吗？”

“抓紧时间问吧。”她点起了小脑袋。

“其实我好像已经喜欢上你了，如果你不介意的话，能让我成为你的新主人吗？”

“咦？”她好像被吓到了，有些不知所措，“你，你是变态萝莉控吗？”

“不要想歪了好不好！”

我拍胸脯对她保证：“你放心，我一定会好好珍惜你的，绝对不会变心！”

她的脸好像涨得通红：“哼！人家才不稀罕呢。”



她居然把头一扭，把我给拒绝了。

“这样啊……那真是太可惜了。”

“可是，如果你求我的话，人家或许……或许会考虑一下……也说不定哦。”

原来是在傲娇！

作者冒泡

不知大家会不会经常留意精灵图鉴里的内容呢？里面可是有许多有趣的设定哦，比如No.354的诅咒娃娃，图鉴上的介绍是：被抛弃的布偶变成的怨灵，正在到处寻找舍弃它的孩子。

看着这样的设定，不禁让笔者产生许多遐想：这只布偶被抛弃前会是什么样子的呢？应该是一只很可爱的洋娃娃吧？它曾经也被主人喜爱过吧？那么为什么会被抛弃呢？它现在的心情会是怎样？它为何要寻找抛弃自己的主人？是想要报仇？或者仅仅只是出于对主人的思念？

于是，便有了这篇小短文。

海盗之王2

文/新房客　图/宇宙世G

4.寻找大师

初入裴丽村的港湾，正欲抢劫该村庄的罗亚尔海贼团竟发现船上的口袋妖怪海皇牙被石化了！海皇牙的大半个身子浸在海水中，身上暗淡无光，已经变成了一块灰色的石头……

“渡轮，是不是你搞鬼？”巴隆索首先问到懂得蛊术的航海士，“是不是你把海皇牙石化的，想讨点小便宜？”

“我有那么无聊么……”航海士顺着海皇牙的双鳍跳到了岸边，借着仅有的一点光亮看了看它的样子，“看样子应该是从头部开始石化的——大家注意看，海皇牙的尾尖儿还有一点生物的迹象。”

“怎么办，怎么办？”西维德走来走去地说，“海皇牙怎么会这样的？”

“是那个技能大师！”船长忽然想到了酒馆里的遭遇，“我们在酒馆见到的超能系技能大师，是他说海皇会有灾难的。”



“怎么回事？”许久没说话的兽使问道，“什么技能大师，灾难？还有你说的村民们会失去记忆到底是怎么回事？”

“我跟巴隆索在酒馆遇到一个传授预知未来技能的技能大师，他不但知道我身上携带的口袋妖怪，还说海皇牙会遇到灾难。”船长回想着几个小时以前在酒馆发生的事情，“看来我们要去找他才行。”

“失去记忆这件事我也不清楚，”巴隆索接过了船长的话题，“只是听酒馆的主人提起，说是村民们只要到了晚上就会失去记忆，早晨醒来后全身都是鱼腥味儿。他们怀疑是口袋妖怪们在恶作剧。”

“也就是说，问题大概都出在村内？”兽使琢磨着船长与巴隆索的话说，“预知未来、失去记忆……”

“是那个技能大师，找他算账去！”“我也去！”大家七嘴八舌地说着。

“大家冷静一下。”航海士往前走了两步，看了看漆黑的夜空，又看了看不远处的裴丽村：“如果问题出在村内，那我们一定要在天亮之前找到他。”

“渡轮说得有道理。”船长道，“假设他也得了村民那样的怪病，那天亮以后找到他也没用了。进攻村庄的计划暂缓一下，现在以找技能大师为目标，西维德跟塔摩留下来看护海皇牙与船，其余四个人跟我去村子里。”

“我也要去！”西维德举起了手，“塔摩一个人留下就好了，带上我！”

“你个废物不是为看船而生的嘛，留下看船吧……”梵林道。

“哪个混蛋那么说来着？”西维德抽出了背后的大针熟练地在半空旋转一圈，“我分明是为保护同伴而生的，伙伴有难我不能坐视不理，走吧！”

“塔摩，你一个人没问题吗？”船长问药剂师。

“交给我吧！”药剂师从腰间解下了一个小袋子，“这里有最后几瓶特制的药水，有的会爆炸，有的可以补充能量，你们带去防身吧！”

“这些宝贝放我这里就好了，听起来好像圣诞企鹅的礼物！”巴隆索抢先一步从药剂师手中接过了福袋，“船长没问题吧？”

船长没理会巴隆索，她略思考了一下对西维德说：“留塔摩一个人在这里我多少有些不放心，你留下一起看船吧！”

“啊……我！”西维德又欲反驳。

你不是为保护同伴而生的吗？那你就留下来保护塔摩跟海皇牙吧。”船长说完后便转过了头，明显不让西维德有还嘴的机会。虽然西维德极不情愿，但还是听从了船长的命令。

二人放出了恶人掌、毛球以及荷叶蛙，兽使又招来了几只长须海狮在周围巡逻，待一切安排妥当之后四个船员在船长的带领下一并向裴丽村行进了……

5.夜之裴丽

暂且不说裴丽村里面如何，单是斯诺西岛已经令人惊悚万分了。虽然船停靠的隐蔽地点距离裴丽村南边的入口只有十几分钟的路程，但这十几分钟已经足以令人感到遥远。半阴半晴的夜空看不到一丝月色，只有周围回荡的海浪声。地上的片片积雪散发着寒气，周围一些矮小的“树木”时不时地跑来跑去变换位置，偶尔还能听到几声怪叫。是分布在周围的雪松人也好，还是树木单纯地会移动也好，这些景象足以令人毛骨悚然。

船长与巴隆索带队，紧随其后是兽使与航海士，最后是武道家。五人不快不慢地向村子行进，一路上并没说什么话。



上已经覆盖起了一层薄薄的雪花。睁眼一看只见村口处站着一个约一米多高的白影子。

“搞什么鬼，这么冷的天！”巴隆索喊道，“小孩子这会儿该回家啦！”

这一说，那白影子竟然小声地哭了起来。

“喂，你哭什么？”巴隆索问。还没说完，那影子已经呼的一声飞到了花丛中。

“不用理会她，进村。”船长道，众人径直向村子里去了，那影子哪里肯让他们离去？又是一股冷风吹来，只听见船长喊了一声：“梵林去，秒掉！”

“老子等太久啦！”只见他手中的棍子往地上一杵，人瞬间已经跃到了半空，径直向着那影子踢出了一脚，哪知这一踢却踢空了，梵林落在了那紫花丛中，影子已经不知去向。

村子入口的道路两旁生长着一些紫色的小花，要说这些花朵的生命力也真够顽强，在这么冷的天气下竟然还能如此绽放，虽然夜色让它们显得有些许暗淡，但却并不能掩盖它们的美丽。但越靠近这些小花就越感到冻，巴隆索首先打了个喷嚏：“比白天可冷多啦！”

“也不是很冷嘛，打起来就热了！”梵林全身颤抖了一下，也不知道是因为冷还是因为知道自己要跟人打架了而热血沸腾。

“切……”是一个女孩子的声音。

“谁？”随着梵林的声音，五人纷纷提高了警惕，只是一声“谁”，周围便吹过了一股冷风，这冷风过后众人的身

“船长你也是，跟他开这种玩笑……”航海士道。

“什么玩笑？”梵林拍了拍身上的雪花，“船长怎么了？”

“你这个只会用蛮力的武道家，格斗术怎么可能打得到幽灵……”

“看他那么想打架，又不愿承认自己冷，让他运动运动暖暖身子嘛。”船长呼了一口气，“不恶作剧了，渡轮去把它解决掉。”

正说着，那影子忽然出现在了前方的花丛中，它这次现出了真身，竟然是一只雪女。雪女张开了双眸，发射出了一股淡

紫色的怪异光，众人见到这光芒纷纷挡起了双眼避免跟它对视以免被混乱。航海士抛出了精灵球，那利牙鱼从球中出来后便咬向了雪女的脖子，这一咬雪女不得不停止混乱众人的招式，它甩着脑袋试图把利牙鱼甩开。

“恶之波动。”利牙鱼仰头将雪女抛向了半空，身子周围爆出了一圈暗黑色的光芒，片刻间雪女已经跌落在了紫花丛中，化做了一堆积雪。航海士拿精灵球收回了利牙鱼：“解决了。”

“这雪女耍得老子团团转，别以为伪装成雪我就会饶了它！”梵林愤愤不平地举起棍子打向了那堆雪，然而棍子也打空了。

“你说我跟你开那个玩笑干嘛……”船长拉起了梵林的胳膊，“走了，别浪费力气了。”

“我知道格斗术打不到它，就想敲几下出口气！”

巴隆索拍了拍梵林的肩膀：“省点力气啦！还没进村子就遇袭，里面还不知怎样凶险，等下打起来还得靠你帮手，整条船上最具攻击威力的就属你啦！”说话间他斜视了一眼航海士与兽使，“这两位虽然头脑聪明，但打起架来就不行了。假设遇到危险，只有船长、你还有我能动动家伙。”

“走吧。”众人踏入了裴丽村……

村子里的情况并没比村外好多少，冷风刺骨的感觉似乎比外面还明显，这条要道上的灯火除了酒馆以外几乎全熄了。依旧可以听到海浪声，只是没有了雪松人的叫声，也没了那些紫色的小花。周围弥漫着一股鱼腥味，一只夜骷鬼忽然出现在了酒馆的招牌上，对着众人眨了眨眼，它眼中发出的那股红光在这夜色下显得格外刺眼，出其不意还真是让它吓了一跳。除了那夜骷鬼，酒馆屋顶上还站着一只御乌鸦，不细看还真不易发觉。被众人这一看，那御乌鸦也有所察觉，它张开一双翅膀，轻轻拍打了两下向着村子里飞去了。这见面礼让众人觉得这个村子大有问题，是要冲入酒馆还是……

“就是这里了。如大家所见这酒馆并不大。前门是客人的进出口，南北两面墙都有窗户，里面有一个吧台和几张桌子，



有地下室。吧台后面是厨房，据我估计厨房通着后门，后院只有几个空酒桶。”船长跟众人分析了一下酒吧的情况。

“别罗嗦了，看老子把屋顶给他掀了！”没等船长说话，梵林已经握紧武器冲到了酒馆门前，只见他大喝一声便踢门冲了进去。航海士见状慌忙跟了上去……

“唉，这个冒失鬼……”船长无奈地摇了摇头，她向兽使使了个眼色，兽使蹿到了南边的窗边埋伏下来，只剩下她跟巴隆索还站在冷风呼啸的斐丽村酒吧门口。

“哎呀，一会儿砸坏了人家的东西，可别让我赔钱呀！”

船长没理会他，干脆倚在了酒吧门前的酒桶上自言自语道：“这里的人都爱吃鱼么……”

梵林刚冲入酒馆便把棍子杵在了地上：“技能大师呢，滚出来！喂，老子跟你说话呢，是不是你，你把我们的海皇牙怎么了？”棍子指向了失眠男子。

说话间航海士也冲了进来，这会儿他已经摘掉了那咒术师的面具，原来那面具下是一双十分和善的灰眸。这灰眸给人一种很温暖的感觉，当然这里不排除有他演戏的成分。

“哎呀，你都喝了一顿儿了，还跑这儿来做什么？”航海士拉着梵林的胳膊就往外走，“走啦，咱们是旅行者，又不是富翁！”说罢转头向酒馆内露出了笑容，“打扰你们啦！”



“喂，你干嘛，别拦着我啊！”梵林一边喊着一边被航海士拖了出去。

见二人出来后，船长引领着大伙来到了兽使埋伏的南墙：“里面什么情况？”

“都怪渡轮，要不是他我早把那技能大师打昏了！”梵林责怪着航海士，“你搞什么嘛，干嘛拉住我！”

“里面只有三个人，留着小胡子的酒保、趴在酒吧前戴皮帽子的男子，还有一个戴绅士帽子的老头，没有任何口袋妖怪。”此刻

的航海士已经又带上了那顶面具。

“跟白天一样嘛……”巴隆索说着搔了搔脑门，“戴绅士帽的老头就是技能大师，他没抱着凯西吗？”

“你看得这么清楚！”梵林戳了戳航海士的胳膊，“你怎么这么厉害？”

“办事要靠头脑哦，”巴隆索点了点头，“梵林你还是乖乖听船长指挥吧！”

“忍不住嘛！”

船长看了兽使一眼：“你怎么看？”

“你跟巴隆索进去看看情况吧，我跟渡轮掩护。”兽使正说着，周围围过来了两只夜骷鬼，他一闪身躲过了其中一只的突袭，另外一只则张牙舞爪地冲着大家做了个鬼脸，众人纷纷散开做出了防范的准备。

“这里交给你们了，巴隆索跟我进去。”

“这里的妖魔鬼怪可真多呀！可惜我的格斗术打不到他们！”见船长跟巴隆索进去了酒馆，梵林干脆盘腿坐在了地上，“交给你们了！”

“利牙鱼。”同样是抛出了利牙鱼的精灵球，一阵恶之波动袭过，两只夜骷鬼被吓得飞到了半空，这两只小怪物一并张开小手，深吸一口气向众人吹出了一股冷冻风。兽使与梵林伸出胳膊抵挡，航海士却毫无畏惧地任凭冷风吹在身上。

“咬碎！”一声令下，利牙鱼一甩尾向其中一只夜骷鬼使出了咬碎技能，航海士则将五指伸向了另外那只，一句咒语念出，那夜骷鬼竟迷迷糊糊地掉在了地上，脸上泛起了层层红晕。

“好好的你用咒术把它灌醉做什么？快解决掉算了！”没等梵林把话说完，利牙鱼已经张开血盆大口冲向了夜骷鬼……

“偶尔也练下手。”航海士将利牙鱼收回了精灵球里，“顺便看看它的速度能升多快。”

“但没水也很辛苦，”一向寡言的兽使说，“还是省点力气吧。”

“我知道你的意思。”航海士靠近了窗边试图看酒馆里面的情况，但玻璃上的冰花将他的视线完全挡住了，即便是用手掌的温度溶化一下，里面也有一层雾气挡着。

“这时候要是那蠢蛋的毛球在就好了。一使用看透技能，别说酒馆里的景色了，连周围那些装神弄鬼的小瘪三们都得给吓跑。”

正说着，一束红光从村口的方向照射了过来，随之而来的还有“来了，来了”的声音，西维德这家伙竟然不听船长的指挥偷偷跟了过来：“来了来了，大家久等了，下船办事儿哪能不带毛球？”

“哈哈！蠢蛋，正说你呢，你就来了！”梵林给了西维德的后脑勺一巴掌，“真及时呀！”

航海士与兽使纷纷摇了摇头表示无奈：“你怎么来了，塔摩呢？”

“那家伙有荷叶蛙的白雾保护着，不会有事的。”西维德嬉皮笑脸地说，“而且我就是为雪中送炭而生的嘛！你看看，毛球现在不是派上用场了？先别说我了，赶紧看看船长他们吧！”

来都来了，再说其他的也没用了，航海士与兽使借着毛球的看透技能望向了酒馆里面……只见酒馆中的船长与巴隆索已经坐在了吧台前，船长更是毫不客气地拍着桌子。

“不管什么时候，船长是吃货这点是不会变……”西维德顺势抽出了背后的长针，轻轻一刺在窗口上刺出了一个小眼儿，“让我听听他们说什么。”

航海士见状把针夺了过来：“针眼大的小孔能听到什么，别打草惊蛇。”

“错了，我错了！我也是着急嘛……”西维德双手合十做乞求状，“还

给我啦！”

“要我说，干脆把玻璃打碎了！”梵林挥了挥手拳头做出了动手状，但见航海士直视着自己一言不发，也只好作罢，“说说而已，真无聊！”

再说酒馆里面，船长与巴隆索自从进来后便坐在了吧台前。这里的景色确实跟白天没太大区别，技能大师与失眠男子依旧坐在两边，只是凯西与小猪怪不见了。

“你们还在啊！”巴隆索跟失眠男子打着招呼，“你果真是晚上睡不着呀！”

“别东张西望的，想死吗你！”

“喂，你什么态度！”巴隆索直勾勾地盯着失眠男子，“你眼睛怎么这么红，是不是失眠症把脑子弄坏了？”

船长对技能大师微微一笑，回应她的是一个冷眼，那技能大师和失眠男子一样双目通红：“看什么看！”

“啊……”听到技能大师这粗鲁的回应，船长心头一震，“我想，我的细胞十字可以学习预知未来技能？你收多少钱，我现在就想让它学习。”

“你叫我教你口袋妖怪的技能？我为什么要教你呀？”

“你们两个是怎么了……”巴隆索歪着脑袋问道，“白天还好好的……”

这时恰巧窗边闪过了一丝红光，船长斜视了一下窗户，莫非是外面的人有所举动？不行，别轻举妄动啊！“老板！老板！”她干脆双手拍打起桌子来，“老板在吗，拿菜谱来，老娘要点餐，别乱动！”



外面的人见船长拍桌子，虽不敢轻举妄动，但也提高了警惕，忽然见那留着小胡子的酒保从厨房走了出来：“你们是什么人？”

“咦，白天不是才见过吗？”巴隆索说，“我们饿了，再来吃一顿呢。”

“嗯，吃一顿。”船长又拍了拍桌子，“还没关门吧！”

“你凭什么指挥我？这里可是斯诺西海盗团的基地，我们的老大下令要把所有可疑的人关起来，给我乖乖的过来！”说话间酒保已经用手铐铐起了船长与巴隆索。

外面的人虽听不到他们在说什么，但见船长与巴隆索的胳膊在毫无先兆的情况下被铐起来了，西维德与梵林哪还耐得住。梵林先是一拳打碎了玻璃，紧接着西维德便将巨针向酒保射去……酒保冷不防听到玻璃破碎的声音，转头一看一根尖针正向自己射来，慌忙之中一闪，那尖针穿透了他的衬衣直直地插在了墙上。

“你们两个笨蛋……”船长摇了摇头，“航海士你是怎么看住他俩的？”这时西维德与梵林已经冲入了酒馆内，西维德先跃过吧台取回了针，梵林则向吧台挥出了长棍：“尽情的破坏吧，哈哈……”

“别动！”船长说了一句。但梵林跟西维德这两个“顽童”哪还肯听她指挥，二人如脱缰的野马般在酒馆里搞起了疯狂的破坏，哪知这一闹竟惊动了这斯诺西海盗团的其他成员，酒馆右侧那地下道中传来一阵脚步声，紧接着从里面跑出了五个头上系着黑色头巾、手上拿着板斧的海盗。

西维德与梵林先后冲向了那五个海盗，哪知还没跑到他们跟前便已经失去知觉倒在了地上。船长与巴隆索互视一眼，纷纷拿出了精灵球，但还没等把球抛出去便也像二人一样，一阵眩晕，倒在了地上。

“是催眠术。”外面的兽使立刻下出了判断，“毛球，用看透把周围扫视一周！”毛球把酒馆扫视了一周，一无所获，但当目光停留在窗边的那一刻，一只红色的大眼睛被照射了出来，这还真是吓了一跳！一丝柔弱的红色光芒从那大眼睛中发射出来，毛球、兽使与航海士也纷纷倒在了地上……

6.地下牢房

那艘船顶着狂风，正在大海中抢风斜驶。在那折断的桅杆上，有一张裂成碎片的帆还在飘着。突然间，挂帆的绳索断了，那残帆便像一条大鱼似的消失在了夜的黑暗里。巴隆索不禁捂起嘴大呼一声，随着猛烈的撞击声传来的还有呼救声。

这时天空中降下一道闪电，汹涌的大海中翻起了一个大浪头，一个深蓝色的影子跃到了半空向海中发射出一束强大的破坏光线，借着闪电的光可以看到那艘船的船头几乎被炸成了碎片，海中有神色绝望的人头与伸向天空的手臂……紧接着一切又被黑暗吞没，那悲惨的景象仿佛闪电一般一闪即过……

“海皇牙！”巴隆索喊道。

这一喊，惊醒了身旁熟睡的西维德。

西维德发现自己躺在冰冷的地上，不禁大“啊”了一声：“我们在哪里？”他欲爬起来却发现腿上被扣上了重重的脚铐。再看兽使、航海士与船长正安然地靠在墙边，而巴隆索跟梵林则在旁边昏睡着，每个人腿上都有一个拴着大铁球的脚铐。

冰冷的墙壁，坚硬的铁栏，沉重的脚铐……这……这分明就是监牢嘛！没错，六个船员被海盗们拖到了酒馆地下室的牢房里……

“船长！”西维德向船长敬了个礼，“我，我不是故意不听从你的命令的，我是为了救大家而来的！”

“那你救了大家了吗？”

“还没，但马上就……而且我们是怎么进来的，我们……”西维德的眼神十分飘忽，根本不敢跟船长对视，正四处寻觅着，角落里的小猪怪与凯西石像吸引了他的注意，“咦？”他走过去摸了摸那两座石像，“做得还很逼真嘛，大小都跟真的差不多。”这话题转移的还挺快。

“这是真的凯西，你把地上那俩叫醒。”

“他们自己不会醒呀？”



“海皇牙！”西维德正唠叨着，睡梦中的巴隆索又喊了一声。

船长看了巴隆索一眼，又直视着西维德，那眼神仿佛是对他下命令一般。

“啊哈哈，不过我就是为了叫大家起床而生的嘛！”西维德说着踢了踢梵林的大腿，“起来啦，起来啦！”他似乎很喜欢作弄人，踢完梵林后马上跑到巴隆索身边，拍了拍他的腰包，“喊什么海皇牙，再不醒的话钱袋我拿走啦！”

“什么，谁要拿我的钱！”巴隆索听到西维德的呼唤立刻跳了起来，当发现大家一起被困在地牢里时候他也不禁问道，“咱们是怎么了，海皇牙呢？”

“海皇牙和塔摩还在海边呢。”西维德说。

“在海边？”

“呵！睡得真香啊！”梵林伸了个懒腰，看了看腿上的脚铐，“咱们是怎么了？哦……很明显，被关起来了呗！”

“你醒了啊！”西维德给了他后脑勺一巴掌，“还你的！”

“别闹了，听船长说说大致情况吧。”听到兽使这么说，三人都围了过来坐在了一起。

船长咳嗽了一声：“从哪里说起呢……渡轮你说吧……”

“又犯懒……”航海士清了清嗓子对三人说，“你们三个被催眠了！”

“什么？”三人摸不着头脑地问，“什么叫我们三个被催眠了？”

“你们三个被埋伏在酒馆里的夜行鬼催眠了，我们就将计就计跟下来看看情况。”

“哎哟，真会给自己找理由说好听的，这就叫深入敌人内部吧？你要没被催

眠，怎么不先跑掉再来救我们呢？”

“我们进来的时候凯西还不是石像，它用超能力跟我们大致描述了一下裴丽村的情况，不过还没说完便被石化了，情况跟海皇牙一样。”航海士答道。

“啊！我的毛球呢！”西维德忽然打断了航海士的话，“说起海皇牙来，我的毛球呢？我冲入酒馆的时候，它是留在你跟兽使身边的！”

“谁让你不看好它，喵喵一直都跟着我呢。”巴隆索自豪地拍了拍胸口，喵喵从衣服里钻了出来，向大家眨了眨眼。

“哟，小可爱……毛球跟其他的口袋妖怪们一起被放在了外面的桌子上……”航海士边称赞着喵喵边说，“据凯西所言，这里的海贼都不是真的海贼，他们只是被死掉的海贼的魂附体了而已，因此一到晚上村人就开始变得穷凶极恶。等到了白天，那些魂魄一走，人们就恢复正常，但之前一晚的记忆也都不记得了。”

“哎呀，难怪酒馆里的技能大师、失眠男还有酒保都像变了个人一样……”巴隆索拖着沉重的铁球走到栏杆旁往外望了望，冰冷的墙壁上插着几个火把，不远处有张破旧的小桌子，上面放着一些精灵球，除此之外一无所有。这里湿气十分重，鱼腥味儿更是胜过村子里，周围可以听到水流的声音。

“死掉的海贼？”他搔了搔头想到，难道是梦里的……

正欲跟大家说那个梦，梵林忽然喊道：“这地牢有一股鱼腥味儿，应该很靠近海，别废话啦！老子可不管，休息够了一口气冲出去！”

“可惜凯西说了那些海贼亡灵的消息后就被石化了……”航海士说，“那些亡灵们好像很笨，被关进来之前他们说什么我和兽使是同伴，但后来因为什么身上的味道不一样就把我们也一起关进来了。”

“那你是不是他们的同伴啊？”巴隆



索又开起了玩笑，“凯西是不是被你石化的呀？”

“因为我俩跟那些海贼们的头上都戴着黑头巾或帽子的关系吧，至于味道就不清楚了。”兽使解释道，“这是酒馆的地下室，下来的路上我见他们一左一右毫无规律的走，由此断定路上可能有陷阱。”

“行了，别废话了！”梵林拍了拍手，“说了这么多还不都是想怎么冲出去吗？船长下命令吧！”

“我们断然打破铁栏的话很快就又会被围攻。兽使试过召唤口袋妖怪来帮忙，但召唤术使不出来。所以我估计这也是为什么凯西没有使用瞬间移动逃跑的关系吧。”船长说。

“那小猪怪是怎么变成石像的？”巴隆索问，“也是被渡轮石化的吧？”

“小猪怪在我们进来的时候已经是石头了……”航海士答道，“再开玩笑我就把你石化了。”

“其实那味道会不会就是这股鱼腥味儿？”巴隆索说。

“有可能。但它们身上的味道绝对错不了。”船长唤了西维德一声，“我把看门的叫过来趁机打昏，你把他的外套扒下来给咱们一人缝一个头巾，然后大伙儿戴着出去。”

“那气味儿会一样吗，而且哪儿那么巧……”西维德扯了扯航海士的袍子，“把副船长的袍子缝成头巾行不行？”

“哎呀，不耐烦啦！”梵林双手一用力扯断了脚上的铁链，并举起铁球砸向了墙壁，“直接都砸碎就行了！”

“咦？什么声音！”外面传来了一个陌生的男声和啪啪的脚步声，不一会儿一个系着黑头巾、穿着一身黑衣的海盗出现在了众人面前。他双眼通红，给人的感觉跟酒馆里的人们完全一样，他看了看地牢里的情况，指着梵林说，“你怎么把脚铐弄成这样啊？别闹了！过来，等我帮你换个新的！”说完后便跑开了。

梵林喊道：“老子不要啦！”这时外面传来了一阵隆隆声，他走到栏杆旁侧着脸试图看看外面的情况，见那海盗正用双手抓着铁链，很努力地拖着铁球往这边过来，看来他的力气不大……好一会儿，他于把铁球拖到了牢房前：“把腿伸出来吧！”

“伸出去我还怎么伸回来！这栏杆的距离搁不下一个铁球吧！”

“嗯，我看看！”那愣头愣脑的海盗毫无防备地蹲在地上用手比了比铁球的大小，然后靠近了铁栏杆试图比比，梵林见状双手握拳毫不留情地向着他的脑袋打了下去……

“西维德！”见海盗昏了过去，同向西维德使了个眼色，“在他醒过来之前，一定要做好。”

“明白了！”西维德从衣服内侧翻出了几根细针，“还好这几根没被翻走，喂！那个没脑子的，你帮我把铁链扯断呗？”

“麻烦，你们站一排，我用棍子一口气给打碎呗！咦？棍子不在身上……好吧！”梵林拍了拍脑袋自嘲道，“真是个猪脑子，一个一个来！”

趁梵林救众人的这会儿，西维德扯掉了海盗的头巾闻了闻：“好大的鱼腥味儿！”

巴隆索趁机从海盗身上翻了翻，不一会儿便翻出了一块古代怀表：“好东西，我收下了！”

西维德把头巾递给了船长，见她戴上以后便熟练地把袍子撕成了五块分给了众人：“还缝什么，直接当头巾系上就行了。”

“还是斧头比较有用，用来劈个门什么的。”兽使抓起了海盗的斧头。



“总觉得十分牵强！”航海士从海盗的身上翻出了钥匙：“碰碰运气，走吧！”

“这海盗还真穷，除了斧子和怀表就没其他东西了。”巴隆索翻遍了海盗将以后眼光移向了凯西的石像。

“巴隆索你做什么？”见巴隆索还不肯走，船长说，“留它在这儿，弄清楚情况再救也不迟。”

“可趁机弄个会瞬间移动的凯西走不是很好嘛。”巴隆索拿出了精灵球，“我看能不能收进去。”

“那你一个人在这收吧，我们走了。兽使带路。”

“开玩笑啦，等等我……”巴隆索边跑边回头看了看凯西，脑海里又想起了刚刚那个梦……

冲出牢房，目标自然是口袋妖怪与武器。西维德的针、梵林的棍子、航海士的匕首以及大家的精灵球都整整齐齐地摆在桌子上。

西维德推开众人抓起了毛球与荷叶蛙的精灵球放在脸上蹭来蹭去：“哎呀你们没事就万幸了，担心死我了！”

“你要乖乖留下看船就没这事儿了，笨蛋！”梵林给了西维德一巴掌。

“又打我！”西维德也还了梵林一巴掌。

“走了……”大家在兽使的带领下顺着楼梯冲了上去……

上了一层，周围似乎并无不妥，西维德见兽使停了下来便大摇大摆地走到了前面：“怎么不走了，戴着头巾还怕呢？咱们也假装自己是海盗——咱们就是海盗嘛……”正说着，脚下的地板忽然裂了开来，他脚下一空，扑通一声掉到了下面一

层……

“哎呀，痛死我了……”西维德捂着屁股从楼梯口爬了上来，“还真有陷阱啊！”

“哈哈，癞蛤蟆跳门槛儿，又摔屁股又摔脸儿！”梵林嘲笑着西维德，“谁让你笨！”

“你们谁记得来时的路？”船长问。

“留意看地板，颜色不同。”兽使说。

“似乎有深浅两色地板，西维德踩得那块颜色比较深，我去试试浅色那个。”航海士说着跳到了前方不远处的浅色地板上，看脚下并无不妥，便又跃向了不远处那块，“大家跟着过来吧！”

简简单单过了一楼，楼梯口忽然走出了一个巡逻的海盗：“你们！”

众人一惊……

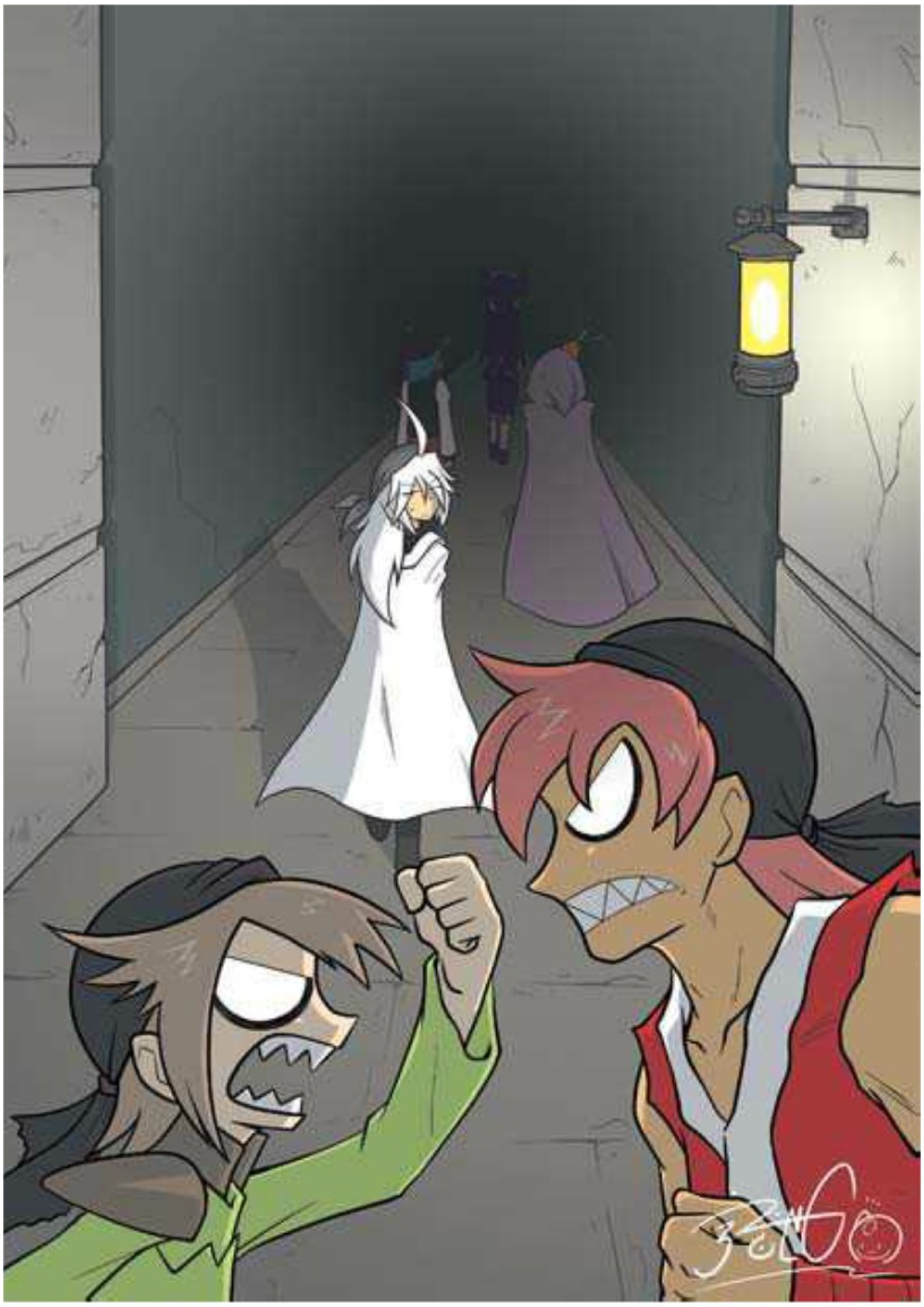
“现在还不是换班时间啦，你们怎么来了？”

众人松了一口气。

“我们啊！”西维德油嘴滑舌地说，“我们来跟你换班啦，还有几层可以到上面呀？”

“哎呀，笨蛋！”梵林给了西维德一巴掌，“乱说什么！”

“打我干嘛，我新来的不许我问啊！”



“看我的！受死吧！”梵林猛地向海盗挥出了手中的棒子，一棒子把海盗昏倒在了地上，

“与其问他还不如直接打昏，老子可没时间废话！”说着将棒子一甩却打在了西维德的后脑勺。

“你是故意的！”

“就是故意的，怎么，不服？”

“哎呀，我得好好教训教训你！”西维德说着便扑了过去跟梵林扭打了起来，他个子小明显灵巧些，一把扯掉了梵林的头巾，“头巾让我摘了，投降吧！”

“你们还想把其他人引来吗？”船长说。

“是他先跟我闹，船长你最了解我了，我一向都是通情达理、和蔼可亲！”西维德扯着手中的头巾嬉皮笑脸地说，“而

且我赢啦！”

“拿到头巾就赢，那我烧了你的头巾呢？”梵林挥棒子将西维德的头巾挑了下来向半空一擎，手中一运力，头巾起了火，不一会儿就被烧成灰烬了。

“哎呀，你没完啦！”西维德扑向了梵林，这时周围传来了脚步声，楼梯内冲出一群海盗将众人包围了起来！

领头的海盗指着二人说：“你俩不是刚刚被关起来的家伙吗？为什么在这里？把他俩给我抓起来！”一声令下，海盗们便冲过去将二人扣住了。

“喂喂，你们干嘛，不要抓我，我有头巾啊，我是自己人！”西维德努力挣扎着，但这群人的力气竟出奇地大。

“滚蛋！”梵林甩开了扣着自己的两个海盗，“有能耐一起来！”这句话说完，那几个海盗真的一起扑了过来，很快便将他制服了。

“带下去！”领头海盗喊了一声，梵林与西维德被押着向地牢的方向去了。

巴隆索欲呼喊却被兽使拉住了，在场的四人屏住气息，眼睁睁地看着西维德与梵林被押回了地牢……

“你们四个还在这儿做什么！不要偷懒，快去告诉老大，刚刚抓来的家伙们跑掉了！”

“哦哦！真糟糕！那些家伙们居然跑了，我这就去告诉老大！”航海士紧张兮兮地说完这句话便拉起船长向楼上冲去了。

“走！”兽使拉起一旁的巴隆索也跟了过去……

未完待续





圈圈熊酒吧

——冰海大帝 2

文/斯潘达
编/马修

前情提要：受到布林拉普的邀请，我带上小六尾以及中途加入的圆企鹅波加、小火鸡阿嘉和刚从蛋中孵出的小玛娜菲，一起前往北方，去福特玛尔的弟弟的口袋乐园度假。路过针叶山时虽然和当地住民发生了一场小小的误会，但并没有影响我们的行程，被宴请一顿后，云翅龙阿尔塔和其他同族将我们送下山，傍晚时分，我们终于来到了宿场町。

6 乐园庄主

和财宝镇那里的大山连绵的地形不同，宿场町周边以丘陵为主，多条河流绕过丘陵，将陆地分割成了数块，而宿场町则建在一座比较孤立的小山下，这里应该算是继财宝镇以后又一个不同精灵聚居的群落了，而且不受任何势力管制。不过宿场町并非我们的目的地，我们要去的地方在宿场町东边，一个在大片荒地上建成的口袋乐园。

然而我们刚进口袋乐园，便被一个挟木小子给拦住了：“干什么的？”

“受雪崩山王子殿下邀请来此度假。”

“雪崩山？王子？这些玩意和我们没关系，我就问，你们是来干什么的。”

“有关系没关系我也回答你了，我，是来度假的，懂否？”我对这个小家伙很无语。

“这几位是福特玛尔请来的贵客吧？”一只沼王端着茶杯悠闲地踱步过来，看了看我又看看挟木小子，笑着说，“托马斯师傅安排你来迎宾，你怎么还当起门卫来了。”



“呃，也是……你们真的是福特玛尔大哥的贵客？”

“是啊……”

后来我才知道，如果我当时报的是福特玛尔的名字的话就没这么多事了——让挟木小子警惕的是我受雪崩山王子的邀请。联想到之前针叶山的事，对于雪崩山和布林拉普，我开始有了疑惑，难道这家伙真瞒着我们什么呢？

正想着，我们就再次见到了那对主仆——金顶企鹅布林拉普，和他的随从侍卫、双贝海獭福特玛尔，而和他们在一起的小球獭，无疑就是福特玛尔的弟弟了。经过企鹅主仆的介绍，我们知道福特玛尔的弟弟叫奥沙，与他同行的则是一只叫波尔卡的暖暖猪，是他的搭档，就如同波加和阿嘉那样。首先让口袋乐园的精灵们惊讶的便是传说中的大海圣灵玛娜菲和尾巴发光的晴天六尾，而当听说波加原来是著名的空之探险队的队长时，奥沙更非常兴奋地说请我们去宿场町最大的湾天鹅餐厅去品尝这里的特色美餐，至于口袋乐园，接下来几天够我们玩了。

宿场町是个美丽而安详的小镇，湾天鹅餐厅坐落在镇子正中，直接在山崖上挖洞建成，尽管外表看着朴素，但里面却装饰得富丽堂皇，店主自然是一只洁白的湾天鹅了。大家一见如故，久闻空之探险队大名的奥沙自然要让波加讲述——其实空之探险队不用说在整个探险救助行业，即便在财宝镇的行会，也算不上做得最出色的，但却是进步最快的，而且完成过诸如巨大火山、露琪亚城这样的超高难度任务，因此对于行业中的新队伍们来说，比起那些老资格的老牌队伍，空之探险队值得学习借鉴的地方更多。

尽管客气再三，但波加还是把自己建队以来的一些主要冒险故事讲给了奥沙听而对于在巨大火山和露琪亚城的数次死里逃生，波加则说自己也许受到了神明的庇佑吧——事实上，在巨大火山见到的炎钢兽，在大海深处邂逅的玛娜菲，不正是神吗？奥沙听了后忽然想起来，告诉我们说在他的口袋乐园里，也有个看起来像是胜利之神比克提尼的精灵，不过那个家伙只是摆个赌摊，收取大家的赌金然后用轮盘进行赌博的一个摊主而已，至于特别的能力，倒是能知道当天的V波动——V波动是这一带的精灵们非常信奉的一种自然力量，他们认为这种夹杂在风中的力量每天都暗藏着一种属性，而在这天使用和V波动同样属性的技能时，威力效果都增加但消耗会减少……我们一行也非常有兴致，打算过后一定去见识下，这个外表酷似比

克提尼的开赌摊的精灵到底是何方神圣。

当波加说完了他的经历后，我们又让奥沙讲讲他是怎么把那块荒地给经营得如此生机勃勃的，奥沙一开始谦虚地推脱了一番，结果他那扑克脸老哥、双贝海獭福特玛尔急了：“这又不是在王庭上，大家都是朋友聚在一起聊聊天，这场合你还有什么不好意思的啊。”奥沙见大哥批评，便不好意思地笑了笑，然后给我们讲了他经营乐园的事。

7 独行的贵族



在雪崩山，海獭和企鹅两大豪族是世交，企鹅家族世袭国王，而海獭家族则世代担任首席辅政大臣。在10年前，福特玛尔和奥沙的父亲——大剑海獭德尔冈意外身死，由于福特玛尔还小，故由冰海大祭司、哥达鸭族的头领基卡斯代为辅佐国王，也就是布林拉普的父亲——安帕尔特陛下。又过了两年，正值壮年的安帕尔特王突然暴病身亡，虽然雪崩山上上下下都认为继承雪崩山王位的应该是聪明而且亲民的弟弟布林拉普，但没想到老国王咽气前，当着榻前众多臣民亲自宣布，继位的是软弱而整天闷在王宫不露面的哥哥波泰西。

波泰西成为国王后，并没有把已经长大些的海獭家族的长子福特玛尔召进王宫加封为首辅大臣，而是让福特玛尔作为自己的弟弟布林拉普的侍卫，帝国的王首辅一职则由临时代管的基卡斯改为了正式的，基卡斯虽然也担任大祭司一职，但对于冰海祭祀信仰方面的，则更多地交给了自己的助手——红唇姐鲁修拉。如果是拍宫斗戏，故事到了这里必然是波泰西国王压迫布林拉普招致布林拉普的反抗，或者不甘心的布林拉普纠结了一众死士权臣逼哥哥退位……但事实上，布林拉普生性不喜欢拘束，当老哥当了国王后，布林拉普简直乐翻了，被父亲看作王位继承者而重点培养的布林拉普，自然深知作为国王享有独一无二权力的同时，也要承担一国之君的重任，如今虽然没当国王，但权利什么的他本来就不在乎，反倒乐得于享受生活。但没痛快几天，他被国王老哥给叫去进餐，特意说把福特玛尔也带上。结果吃饭时，国王告诉布林拉普，说父亲应该是临终前犯糊涂才让自己继承了王位，事实上他清楚自己多病体弱，不仅在王位上待不了几天，而且连半个子嗣都不会留下，因此以后掌管雪崩山的，还是非布林拉普莫属。而这次把布林拉普和福特玛尔叫来，是让他们俩出去修行，因为企鹅家族开创雪崩山帝国时所用的帝王杀戮组合，在如今早已失传，波泰西希望布林拉普能在福特玛尔的帮助下，通过一路上的旅行和战斗，来领悟出先祖的帝王杀戮组合，弥补帝国越来越深的裂痕。当问及所谓帝国的裂痕指的是什么时，波泰西并没有回答，只是要这对主仆尽快收拾东西，争取明日便启程——外出后当然可以随时回到雪崩山，但也要把自己一路经历的见闻写出来交给他的国王老哥。而国王那有什么

事，也都会让可靠的信使大嘴鸥将信送给这对外出修行的主仆。

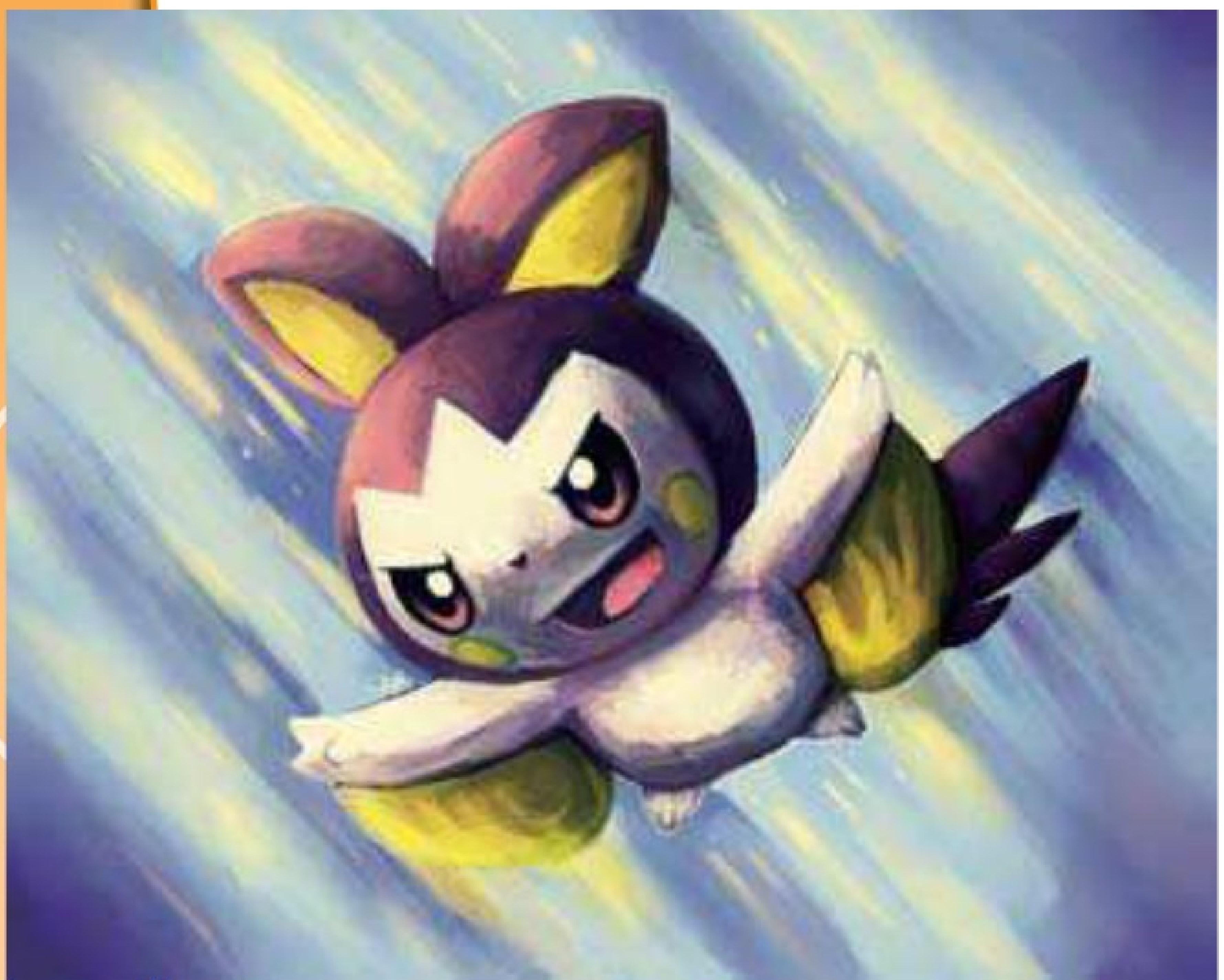
就这样，布林拉普和福特玛尔开始了游山玩水般的修行，钱都是帝国给出，花光了便回到雪崩山去取。一转眼，海獭家族的次子奥沙也不小了，小球獭奥沙被波泰西国王叫去做了侍童，并承诺等他长大了一定给他恢复海獭家族的地位。但没几天，大祭司基卡斯便出面指责国王滥用王权，称国王身边已有亲卫队，再设侍童既没有先例也没有必要，因此把奥沙编入了冰海近卫队中。初涉世事的奥沙并没有挑剔什么，就在近卫队中当了一名普通的士兵，但几乎所有的巡逻和保护的任务都没有用到他，反倒是一大堆条条框框束缚得本来很闲的他完全无所事事。奥沙终于受不了了，去求了国王，说自己不求日后能做什么大贵族，只希望国王开个放行条，让自己也像哥哥那样去外出修行，国王想想答应了，从此奥沙也开始了外出修行之旅。

这个小球獭有并没有像他哥哥和布林拉普那样舒舒服服地顺河流南下，而是徒步行走，一路向东南方向走过去，终于，这一天他来到了热热闹闹的宿场町，被这里所吸引。在这个和财宝镇类似的地方，众多精灵在此定居从事着不同的行业，由于依小山而建，地势上也更易于防守，因此多年下来，也就没有匪徒敢打这里的主意了。但当了解到当地居民还是会有一些需要探险和救助的委托时，便想到福特玛尔给他的来信中提到的名为救助队行会的组织，但无奈自己孤身一个无法成立队伍，只好在宿场町里找。不过这里的居民都安居乐业，深入虎穴去探宝或救助？他们才不干呢！结果一天下来，不仅没找到可以组队冒险的同伴，身上的钱财还丢了。下午时分，好不容易在湾天鹅酒吧遇到两个很闲的家伙——电飞鼠艾蒙和土龙诺克，而他们也对深入迷宫探险表现出了极大的兴趣，可艾蒙的意思是奥沙作为第三个队员加入到他的救助队中，由自己做队长。奥沙并非多在乎队长这个头衔，但总感觉受制于这个夸夸其谈的电飞鼠和胆小懦弱的土龙，很难有大的发展，便婉拒了加入他们救助队的邀请。

正说着，店主的孩子蓝绒鸭科亚找到电飞鼠他们，说自己在飞过石之洞窟时，老妈给的护身宝石不见了，应该就掉在了洞窟里，希望探险队或救助队能给找回



来。此时电飞鼠艾蒙已经向探险救助总会发去了申请函，而总会给的回复是：只要他们能成功完成一次救助或探险任务，即可给他们颁发认证书。而这个简单的任务无疑正是他们所需要的。艾蒙得意地看了看刚刚拒绝自己邀请的小球獭奥沙，便叫上土龙诺克，出发了。



两顿没吃的奥沙看着一桌子的剩菜，吞咽了几下口水，碍于面子并没有风卷残云，而是忍着饿离开了，他进宿场町时记得入口不远处有一大片荒地，里面也许会有些野果子充饥吧？然而在接近荒地时，却听到一阵争吵之声，循声望去，原来是一个暖暖猪在和一个沼王在吵，大意是沼王正在出卖荒地，而这个暖暖猪整也要把荒地买下来，现在正因为价钱问题争呢，很显然，暖暖猪嫌这片荒地卖得太贵；而沼王也不示弱：“贵？你看看这片土地有多大！可供成片开发的足足有9大块！简直比宿场町还要大！”

“就不能便宜些？”

“嘿你这家伙，要不是我倒霉赶上风灾地都荒手里了，这地你压根想都不用想，200你还不满足么？”

“可我没有啊……”

“没有就走开，别耽误我卖地！我又没说非得卖给你……嘿，那边那个小球獭一看就是贵族出身，这气质！来看看我这大片地，就要200哦。”

奥沙还没等走过来答话，暖暖猪便挡在他的身前，对沼王大喊：“这块地我买下了！只不过你能不能匀我几日，我把钱凑齐的……”

正说着，荒地边一个破屋子里传来了粗暴的吼声：“老赵，是不是那个穷猪又来没完没了了？把他轰走！”说着从破屋子里出来了一个一脸晦气的擎钢力士，他上下打量下小球獭奥沙，点点头：“嗯，这位才是真正买得起地皮的贵族呢，要不要来看看地？”

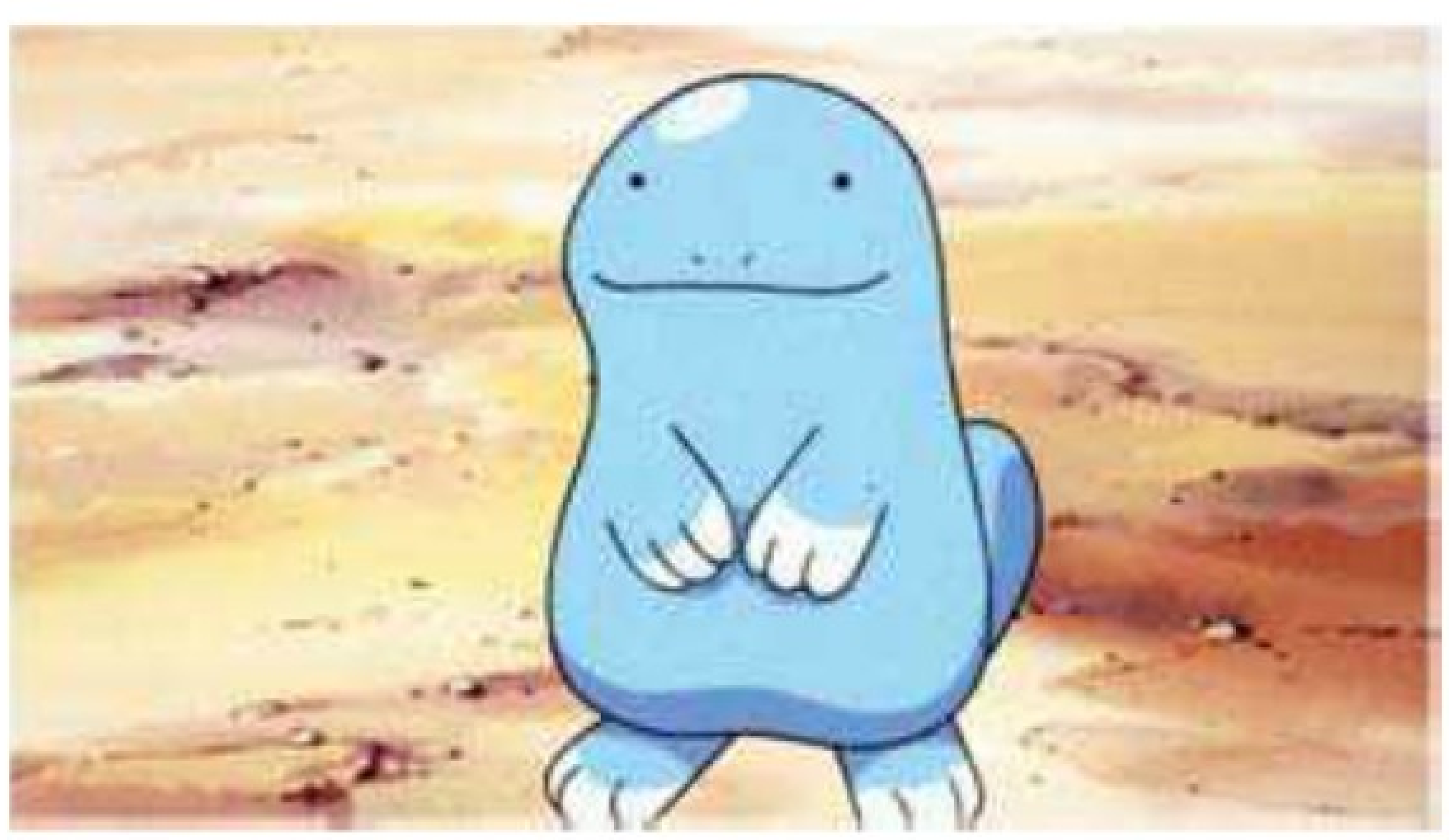
奥沙哑然失笑，本来自己是来荒地找野果充饥的穷光蛋，一不小心竟然被当做纨绔子弟卷进了这宗荒地买卖纠纷，他绕过暖暖猪，看了看沼王身后的荒地——确切地说，这大片已经算是半开发了，而且宽广到一眼望不到头。沼王介绍：“呐，你看这地虽然大，但外围可都有栅栏围着，里面也划分了整整齐齐的9块，这是我急着用钱，不然怎么也得把这块地给经营好再卖，到时候别说200，就是200万也一样有精灵争着来买的。”

“呃，这么大荒地，就没有什么盗贼藏身在里面？”

“当然没有，只有几个落魄的家伙在我这蹭地方，盗贼？借他们几个胆！来吧，交现钱，这块地立刻归你。”

“呃，我回去再想想。”

小球獭奥沙说完转身要走，忽然想起来什么，拍了拍那个暖暖猪的背：“走吧，我在想要不要我把这块地先买下来，然后再低价卖给你——先吃点饭，边吃边聊？”



“啊！我请你吃饭！”暖暖猪经他一说，立刻又来了精神，拉着奥沙去了湾天鹅餐厅。经自我介绍，奥沙得知，这个暖暖猪叫波尔卡，他的理想是建造一个乐园，并邀请众多精灵来这里生活，让乐园越来越繁荣，成为口袋妖怪世界一个新的聚居区。

简单的自我介绍后，波尔卡便把话题转到了那块他非常看好的荒地上来：“你说就那么块荒地……怎么卖那么多钱？对了，还有那摔钢力士，看那副臭脸……”暖暖猪要完了酒菜，滔滔不绝地说着，试探着奥沙对那块荒地的态度，很显然，他天真地相信奥沙能买下这块地之后能低价卖给他。而事实上，奥沙不过借此来从这老实的暖暖猪身上蒙顿饭而已，他觉得自己不能只埋头吃，也得说些话，就问：“也不是完全的荒地啦，这么大一块半开发的地卖200，说真的非常便宜，你既然想买地皮开乐园，怎么连这么点钱都拿不出？”

“唉，实不相瞒啊，上周我刚到这里，钱就被偷了，给我偷得一分没剩。不然不用说200，他们就是卖20000我也一样出得起。”暖暖猪很沮丧。

“不过话说回来，你一周前丢的钱，现在怎么还有钱去买地？”

“呃，我去给锻冶店给当烧火工，这才把生活费赚出来还有了些剩余……”

“剩下多少？”

“30……”

“就这些你还想买地皮开乐园？”奥沙大笑，“老老实实在宿场町当你的烧火工，死了买地皮开乐园的心吧，200的荒地都买不起。”

“喂，你这个蓝麻子脸……”暖暖猪的脸憋得更红了，“好歹我请你吃了顿饭，你这么嘲笑我，说说你把那地皮买下来打算多少钱卖给我吧。”

“你还真信了？”奥沙看着这个老实的精灵讥讽道，“200买的东西30卖给你，你以为谁都像你这么笨？”

“那……你是白骗我吃喝了？”暖暖猪也开始面露怒色，“我可以去月精灵和光精灵法官那去起诉你！”

这下奥沙怕了，本来自己是想组建救助队探险队的，可还没等开始就先被通缉了，这前途还不毁了？想到这他赶紧换掉刚才的鄙夷，转而严肃起来：“起诉我？起诉了我你就买得起那块地皮吗？真是个笨蛋！我可以向你保证，跟着我干，几票下来，你绝对买得起那块地。”

8 冰河探险队

就这样，老实的暖暖猪波尔卡稀里糊涂地被奥沙拉上了探险之旅。暖暖猪告诉奥沙，在那荒地上住的，除了沼王和那个粗暴的摔钢力士外，摔钢力士的两个弟弟也住在这里，不过他们是因为被那个叫老赵的沼王拖欠了工钱所以住在这里催债的。此外还有个玛丽露丽，玛丽露丽的工作是收集和发布委托任务，但由于宿场町没什么救助队和探险队，因此她的生意极

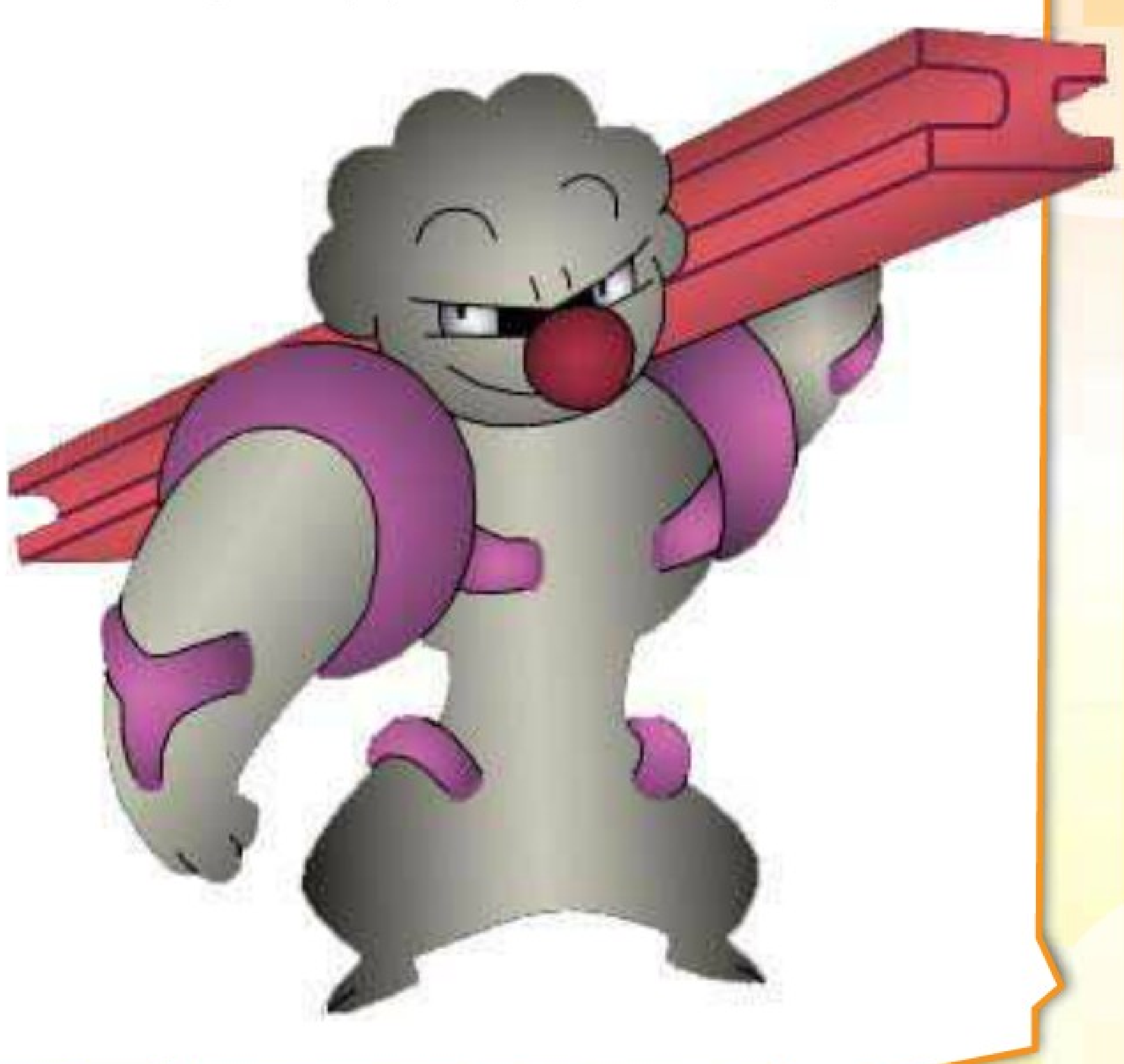


其冷清，因此搬出宿场町，在大荒地上租一小块地聊以度日。

于是奥沙便去找玛丽露丽，正好沼王也在这，当得知两个小家伙想结成探险队去迷宫探险时，沼王当即表态，如果他们肯坚持一直经营救助队，那么这块地皮就给他们留着。至于原因，沼王说，他原本任职于一家救助队的行会，给行会下的各救助队与探险队的的队员做名册编辑管理，后来随着越来越多的精灵们效仿人类修建聚居区，开发土地出卖也越来越成为了新的赚钱行业，他便放弃了本行，拉上一些懂得垦荒和建筑的精灵们，把荒地开发后高价卖出。这么多年来买地卖地虽然一直在赚，但三个月前一场大风灾，让他握在手里的土地全部成为了自然荒地，不仅卖地赚下的钱全部赔了进去，跟着他的那些无利可图的垦荒建筑精灵们也都离他而去。现在，他惟一能做的，只有把手头最后一块开发了一半的荒地用栅栏圈起来，用极低的价钱卖出去，起码他可以有资本离开这里，找到有救助队探险队的地方重操旧业。即便如此也没有精灵过问了，因此现在才跌到200，没想到惟一问津的暖暖猪还是买不起。现在暖暖猪和小球獭要组成探险队，他自然非常开心，无论是无所事事的玛丽露丽还是沼王，都预感到这对初出茅庐的小家伙也许会让他们重新回到那每天充实而忙碌的探险队救助队的后勤工作。玛丽露丽告诉他们：第一次试炼，可以去凹凸山看看，那里虽然没有什么委托任务，但来来往往的精灵多，而一些弱小的未开化精灵则躲在那里对同样弱小的过路精灵打劫，奥沙和波尔卡毕竟都在外面闯荡过，可以去凹凸山熟悉一下所谓迷宫式的战斗。正如玛丽露丽所说，这个普通的小山的弱匪，其实更适合让初入行的探险队来入门，当他们从凹凸山平安归来，沼王祝贺了他们，并帮他们在荒地边搭两个帐篷，告诉他们今天先将就一晚上，明天说不定就有正式的委托任务了。

果然，第二天一大早，沼王就告诉他们，赶快去玛丽露丽那里去，刚刚有精灵来这委托，要去平衡山救助一只土龙。土龙？奥沙怔了一下，但随后便和波尔卡去了平衡山，用奥沙的话说，自己是水系，波尔卡是火系，两个家伙的属性互补非常好，去平衡山也一样。然而在半山，他们竟然遇到了之前那个也想结成救助队的电飞鼠艾蒙，现在只有他自己，早上的救助委托果然是他去玛丽露丽那发的——他的伙伴土龙诺克在昨天去平衡山找蓝绒鸭的宝石时，和他走散并失踪。尽管艾蒙对奥沙非常不爽，但为了找到好友也只好接受了这个无奈的事实，不过还是坚持独自行动，结果不仅是奥沙和波尔卡找到了迷路的土龙，连原本艾蒙接的帮蓝绒鸭找的宝石任务，也是小球獭暖暖猪这两个家伙给完成的。使得电飞鼠艾蒙这次不仅满心不服地把报酬送给了奥沙，更眼看着自己的委托者把报酬同样送给了那个曾经拒绝加入自己队伍的竞争对手。

又接了两个任务后，奥沙和波尔卡他们不仅凑够了买下地皮的钱，更得到了冒险总会的认证。当信使问他们是否想到自己的队伍的名字时，一向在起名上很弱的奥沙憋了半天，想到这里某些时候登上山能看到冰河供电的传说，就给队伍起名



叫“冰河探险队”。而他们买下的土地虽然都开发了一半但依旧无法入住，而考虑到探险队需要后勤方面的事物，便把玛丽露丽和沼王都留了下来，而开发荒地离不开工匠，所以他对擎钢力士他们也极度挽留。擎钢力士托马斯高傲地答应留下来，但却表示：自己留在这是给你们面子，不要因此就想不出钱不出料给你们白干活，如果不爽的话，大爷搬走就是！

奥沙和波尔卡哪能让擎钢力士他们搬走，那么大的荒地还要开发成乐园呢，而且眼下就需要他带着弟弟给自己建座房子。托马斯给告诉他们需要五块水色石，然而当奥沙和波尔卡深入石之洞窟拿到水色石打算拿给托马斯时，却再度发现水色石也被偷了，不过这次他们回忆到去宿场町时似乎被一个愣头蜥蜴给撞了一下，没有意外的话那个贼就是他了。但那个小偷早就不见了踪影，他们打算再度去石之洞窟的路上，却遭遇了愣头蜥蜴，尽管没能追上，但却遇到了来到此的擎钢力士的两个弟弟——扶木小子马丁和摩尔，他们毫不隐瞒地告诉奥沙和波尔卡，所谓拿水色石不过是托马斯和愣头蜥蜴串通好的阴谋，如今的托马斯整日酗酒，早已没有当初木工大师的自尊了。

“不会吧？为什么要放下这么受人崇敬的身分而去干这种龌龊勾当？”善良的暖暖猪波尔卡怎么想也想不明白。还是马丁给他解了惑——在宿场町建设之时，托马斯作为首席木工，无疑是最受欢迎和尊敬的，但随着宿场町的建成，他们的业务就也越来越少起来，而宿场町的精灵偏偏又安于现状，让他们只能做些修补的零散工作，之前他们被沼王请去开发荒地，开发了一多半时，一场大风灾让这里荒废了一半，托马斯说遭遇天灾只能找雇主先要一半钱好继续动工，沼王则以没完工为由拒付工钱，愤怒的托马斯于是带着两个弟弟索性在荒地上搭个简易屋子住了下来，并干起了和愣头蜥蜴一起坑蒙拐骗的勾当，这次水色石不过是他们的骗局之一。

马丁和摩尔还告诉他们，之所以跟小球獭和暖暖猪说这些，是为了让大哥回心转意，不过毕竟是托马斯的弟弟，所以当看到托马斯和愣头蜥蜴在分赃时，他们悄悄躲了起来，小球獭奥沙和暖暖猪波尔卡扑上去，不由分说和两个骗子打成了一团。

但擎钢力士和愣头蜥蜴绝非这石之洞窟的普通野精灵那么弱，身经百战的他们闪开攻击后，一个对一个与奥沙、波尔卡打在一起，奥沙拿下贝壳剑，与擎钢力士打，但小小的贝壳在擎钢力士大而沉的铁轨面前根本构不成任何威胁，没有几下，奥沙就被抡趴下了，接着看那边——暖暖猪波尔卡也被愣头蜥蜴的野蛮和灵活给折腾得不轻，便抡起铁轨朝波尔卡的后背砸去，波尔卡听到身后有风声知道不好，赶紧侧着身子滚到一旁躲过了铁轨，但对愣头蜥蜴却已经分神了，当他站起身时，被愣头蜥蜴用膝盖狠狠地踢在鼻子上，差点昏死过去，接着愣头蜥蜴跳起来高抬腿，准备用双膝彻底解决被他打倒在地的暖暖猪，关键时刻，林子里一根方木飞出来正打中愣头蜥蜴的面门，他惨叫一声缩在一旁，接着听到托马斯喝斥：“你们两个小子来捣乱么？”楞头蜥蜴看是托马斯的弟弟来了，便索性抓起散落在地上的水色石，钻进树丛，跑了。



托马斯见此大怒，抡起铁轨要砸两个弟弟，但背后一阵灼热，接着一股强有力的水弹打向后脑，当暖暖猪和小球獭爬起来时，托马斯已经遭到了包围。马丁和摩尔劝他：“大哥，我知道长时间无所事事你不爽，我们也不爽。但是你看到了，这两个小家伙已经买下了那块大荒地，还要建设成口袋乐园。大哥，这个时候本来该你展示木工大师的荣耀，你怎么还在和那家伙干这种龌龊勾当？”

“你们几个笨蛋……”托马斯看看两个弟弟，一把推开他们，“这年头你还真相信老老实实地工作能挣到大钱？”说完也钻进了树丛。

无奈之下，奥沙和波尔卡只好辞别了马丁和摩尔，回到了荒地上，不过第二天一醒来，两个挟木小子就高高兴兴地跑来：“这是大哥给你们开出的真正的盖房子的物品清单，快准备吧！”

虽然奥沙还是怀疑，但波尔卡已经高高兴兴地拉着他去收集素材了，一天下来，当去找托马斯他们的小破屋子时，托马斯竟然也在这，不光他在这，连那个偷东西的愣头蜥蜴也在这，看到材料齐了，托马斯歉意地笑笑后，便带上两个弟弟和愣头蜥蜴，一同来到大荒地出口的空地上，丈量起来……傍晚之时，一栋崭新的房子就已经建成了！从那以后，托马斯和弟弟便彻底留在了口袋乐园，而那个愣头



蜥蜴也弃恶从良，帮着精灵们记录成长时学到的技能的同时，也帮他们回忆一些从前的技能，成为了长驻在口袋乐园的冰河探险队的后勤之一。

随着越来越多的队员加入，奥沙告诉波尔卡，如果不喜欢那种火中取栗般的救助探险生活，可以专门经营口袋乐园，但波卡尔也和奥沙一样喜欢了冒险，而且冒险和经营乐园完全不矛盾，那些在冒险中加入的精灵们都住进这大片的土地中，有的成为作战力量进行探险救助，有的负责疗伤，有的则负责经营娱乐设施和道场……总之，现在的口袋乐园，一切都是欣欣向荣。

9 电飞鼠和土龙

我们正说着，就听到邻桌一阵呵斥声，我侧过头望去，原来是一个电飞鼠和一个土龙，应该就是奥沙所说的最开始没能邀请到他的艾蒙和诺克了。听他们的内容，似乎是电飞鼠在斥责土龙太懦弱：“我们现在接任务只收一半的酬金，都很少有精灵来主动找我们了！我没记错的话，在我们刚开始组成救助队接任务的时候，奥沙那小子连个队友都没有！现在呢，人家的队伍做那么大，我们还没得到冒险总会的认证。有这么个结果，还不都拜你胆小畏缩所赐……”

“哎？果然是艾蒙啊！”小球獭奥沙站了起来，“要不要过来一起吃点？”

“心领了，不必，谢谢！”电飞鼠艾蒙的态度极差。

“艾蒙啊，没必要跟自己的肚子过不去吧，咱们的钱还够吃几顿的？”土龙忽然顶撞了艾蒙，大大出乎了艾蒙的意料。他咬牙切齿地骂土龙是只能吃不能干活的废物。

“废物？”土龙诺克也终于忍不住了，拉高了嗓门，“以前我在矿上挖煤

时，每个月每个季度的记录大奖都是我拿到。从跟你组队到现在我们一分钱没赚还能吃到现在，还不都是指着我这废物以前的积蓄？”

“好意思提你那点积蓄？告诉你，做救助队任务的话，一个七星级任务，就比你以前所有积蓄都多，真没出息！”

“但现在我们连最低的2星任务都完成不了！”

“还不是因为有你这么个笨蛋队友！”电飞鼠怒吼着拍案而起，离开了餐厅。奥沙看电飞鼠出去后，冲土龙诺克招招手，土龙也不好意思地凑了过来，大家围坐在了一起，吃喝中，土龙便把他压抑已久的苦水倒了出来……

就如他刚才所说，他以前在西北的煤矿做矿工，由于吃苦耐劳加上有非同寻常的挖掘技术，使得他获得了在职期间的每个月、每个季度的记录大奖，但是电飞鼠艾蒙的到来改变了他的生活。



艾蒙是一个有钱家的少爷，从小喜欢看各种有关冒险方面的真实记录和小说，因此大了之后便独自离开了家，打算像成功的冒险家前辈们那样遇上志同道合的朋友、一起在冒险中实现自己的价值……他自负地认为，自己和电系神灵雷电鸟有着同样的电+飞的属性，因此必然有着不一般的血统和尚待发掘的巨大潜力；而土龙，在他看来尽管其貌不扬，但却能学到很多属性的好招，是个不可多得的好精灵，何况还有天之恩惠特性加成。于是，他用三寸不烂之舌，终于成功劝说土龙离开了煤矿，和他一起去探险。

但是，且不说土龙诺克什么都会但什么都不精，单单是胆量就成问题，当电飞鼠拉上他去平衡山时，两个野精灵的突然袭击让土龙彻底乱了方寸，大叫着慌慌张张地跑进了一个山洞，当电飞鼠打败敌人进入山洞，却发现已经找不到土龙了。无奈之下，才在第二天一大早发布了求救委托。

“没办法的。”一直作为客人而话不多的波加也说了话，“并不是所有精灵都适合冒险的，这么多职业，投自己所好，能给自己挣来生活费又造福其他精灵，就可以了。来吧，这位土龙老弟，我来敬你一杯！”

“呃，我就不喝酒了。艾蒙那家伙找来了两个教师，等会我还要跟着他去荒芜之谷接受特训，抱歉啦。”

“哦？教师？是什么精灵？”

“听说是两个手刀兵士，总之谢谢各位的款待和劝告，奥沙和波尔卡先生，以及各位远道而来的贵客，我先我这里就先告辞了！”

说罢，土龙离开了湾天鹅餐厅，接着扇了扇背后小得很容易被忽略的小翅膀，竟然飘乎乎地飞了起来……

未完待续

光盘导视

一、2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》预告片（2）



三、宠物小精灵AG



二、宠物小精灵BW（第二季）

118.燃烧吧喷火龙！对决快龙！



119.等离子团的阴谋！被操纵的小精灵们！



120.N的秘密……雾的彼方中！



121.火箭队VS等离子团！喵喵与阿克罗马！



菜单乐曲：22号路 秋·冬

（口袋妖怪 黑2·白2）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：
神奇字幕组
网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：
C2字幕组
网址：http://www.c2club.net



口袋玩家

《口袋玩家》65辑读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email__________________________________QQ__________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编______________________ 联系电话_____________________

爱好____

自画像

□我愿意公开QQ

你最喜欢《口袋妖怪》的

□游戏 □动画 □漫画 □周边 □其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

□正统系列 □口袋迷宫 □口袋突击队 □口袋大乱斗 □口袋信长 □PC对战软件

其他________

本辑你最喜欢的内容：______________________________

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：_____________________________

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗？

□满意 □一般 □不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？ ______________________

你购买《口袋玩家》是

□每辑必买 □有选择地购买 □刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

□当天 □一周左右 □一个月左右 □更长时间 □其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你对《口袋玩家VOL.65》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

本辑的DVD动画有什么问题?

□没问题 □有点卡 □读不出来 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来

□其他__________

目前《X・Y》已经公布了7只精灵（御三家+双神兽+新伊布+觉醒超梦），你最喜欢哪个？简单评价评价它。

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在"精灵中心"对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》65辑大抽奖

只要在2013年6月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在67辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKÉMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元